BLOOD SWORD

IL LIBRO DELL'AVVENTURIERO

GIOCO DI RUOLO E DI AVVENTURA PER 2-5 PARTECIPANTI

Prefazione

Questo documento racchiude le regole originarie di *Blood Sword* destinate agli Avventurieri e un insieme di contributi eterogenei raccolti dal sito *Librogame's Land*, vero pozzo senza fondo di approfondimenti dedicati al mondo dei Librogame. Tutti i testi utilizzati sono stati ottimizzati e perfezionati per essere chiari ed esaurienti.

La traduzione dei termini tecnici è stata in alcuni casi riadattata ad una versione più precisa rispetto a quella dei Librogame originari, cercando sempre di ricordare anche la traduzione "ufficiale" dei volumi della serie.

Scopo di questo testo è quello di delineare un regolamento adeguato a un Gioco d'Avventura, trasformando le meccaniche dei Librogame di *Blood Sword* in quelle di un gioco di ruolo *pen and paper* con un Narratore e 1-4 Giocatori, facile, immediato e veloce.

Il compito è molto semplice, dato che le regole originarie sono già pensate per il gioco di gruppo. Tutto quello che mancava in termini di completezza di regolamento è stato preso da Dragon Warriors (che condivide gli stessi autori e ambientazione) e da Fighting Fantasy (che condivide lo stesso stile di situazioni d'avventura e illustrazioni).

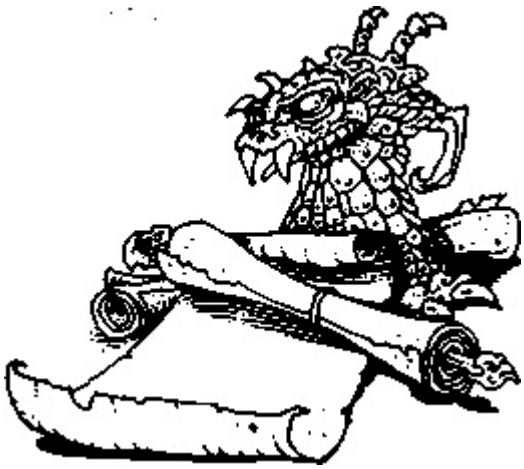
Alcune meccaniche sono comunque state modificate, per aumentare la giocabilità e la funzionalità del sistema. Per esempio, rispetto all'originale, i vari "Talenti" delle Classi di Personaggio sono state distribuite sui 20 Livelli previsti e non automaticamente ottenuti al Secondo Livello. Questo è stato fatto, sempre con grandissima attenzione alle regole originarie, sia per rendere più "appetibili" i passaggi di livello (che sono molto veloci) che per non dare troppe opzioni tutte assieme ai Giocatori.

Altre modifiche sono state necessarie per quelle ovvie differenze tecniche tra un Librogame e un Gioco di Avventura di gruppo.

Introduzione

«Blood Sword è la leggendaria spada della vita, l'unica arma in grado di opporsi al potere dei malvagi Maghi di Krarth. Dopo l'avventura all'interno dei Labirinti, la missione è di recuperare l'elsa e la lama di Blood Sword, in modo da poter ricostruire la sacra spada; per fare ciò si dovranno affrontare l'inospitale regno di Wyrd, le insidie della città di Crescentium ed uno spaventoso viaggio nell'inferno. La reincarnazione dei cinque maghi di Krarth avverrà a Spyte dopo secoli di esilio, ed è proprio tra le sue mura che avverrà lo scontro finale per impedire ai Maghi di prendere possesso del mondo mortale».

Blood Sword rappresenta la prima serie di Librogame che permette di giocare da soli o in gruppo, fino ad un massimo di 4 giocatori, inserendosi a cavallo tra i Librogame e i Giochi di Ruolo. Comprende 5 episodi: *I Labirinti di Krarth*, *Il Regno di Wyrd*, *L'Artiglio del Demone*, *Viaggio all'Inferno* e infine *Le Mura di Spyte*. L'ambientazione è di tipo fantasy, in un mondo popolato da magie, stregoni e creature spaventose.



Oltre alla possibilità di affrontare la partita con più di un giocatore, la serie consente la scelta di un personaggio (Guerriero, Ladro, Saggio o Stregone), ognuno con proprie caratteristiche. Si va dall'uso della forza (Guerriero) allo sfruttamento della furbizia e dell'inganno (Ladro), dall'uso di Incantesimi (Stregone) alle potenzialità mentali (Saggio).

Inoltre la serie permette la "crescita" di un personaggio, tramite l'acquisizione dei "Punti d'Esperienza" da accumulare durante l'avventura: più punti si hanno, più si aumenta di Classe, e a questo aumento corrispondono aumenti delle caratteristiche del personaggio (Prodezza, Intelligenza, Prontezza, Resistenza, Impatto e Protezione).

Un'altra innovazione sono i combattimenti (...): per ogni scontro c'è una mappa dettagliata, in cui le molteplici possibilità (spostamento, attacco, difesa, lancio incantesimi, fuga) e le numerose regole di combattimento (armi, caratteristiche del personaggio, ordini di scontro, ecc) rendono molto reale lo scontro stesso.

Dalla recensione di Blood Sword su Librogame's Land

1. Il Mondo di Legend

Il mondo di *Blood Sword* è la magica terra di Legend, il sogno della Vecchia Europa.
Come nel gioco di ruolo *Dragon Warriors*, di cui *Blood Sword* condivide ambientazione e autori, lo scenario delle avventure è una versione parallela del Vecchio Mondo intorno all'Anno Mille, in cui sono adombrati dei e demoni del mondo pagano, la Vera Fede del cristianesimo, personaggi, miti e leggende dell'Europa medievale e delle sue vicinanze, culture e popoli dell'immaginario storico occidentale.

In Legend vi sono molti tipi di Avventurieri, ciascuno con abilità e tecniche uniche per affrontare le creature del sovrannaturale. Coloro i quali si affidano ad una buona spada ed alla forza del loro braccio sono chiamati **Guerrieri**. I praticanti delle arti magiche sono chiamati **Stregoni** (anche se loro ritengono più corretto il termine “Incantatori”), con molti incantesimi mortali sempre pronti sulla punta delle loro dita. I **Saggi** sono una classe di monaci ascetici studiosi conoscitori delle leggende, ma anche abili nell'uso del bastone da combattimento, dell'arco e delle arti marziali a mano libera. Per ultimi ci sono i **Ladri**; sono spadaccini agili e scattanti, ma le loro vere peculiarità sono il sotterfugio, la truffa e l'astuzia.

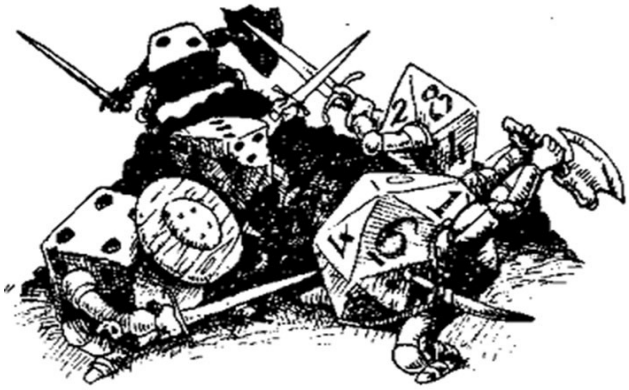
Queste quattro Classi e altre tipologie aggiuntive sono descritte nel Capitolo 2.

Terminologia

L'abbreviazione usuale dei giochi di ruolo è utilizzata per indicare i differenti lanci di Dadi:

X Dadi (o D) + Y

che significa che si lancia un numero X di dadi a sei facce al cui totale vada poi aggiunto il valore Y. *Per esempio, 2D+3 significa: "Lancia 2 Dadi ed aggiungi 3 al totale". Altro caso: 1D-1 significa: "Lancia 1 Dado e sottrai 1 dal totale".*
I numeri negativi si considerano zero a meno che non sia specificato diversamente.
Servirebbero in teoria almeno 2-3 dadi a 6 facce a Partecipante.

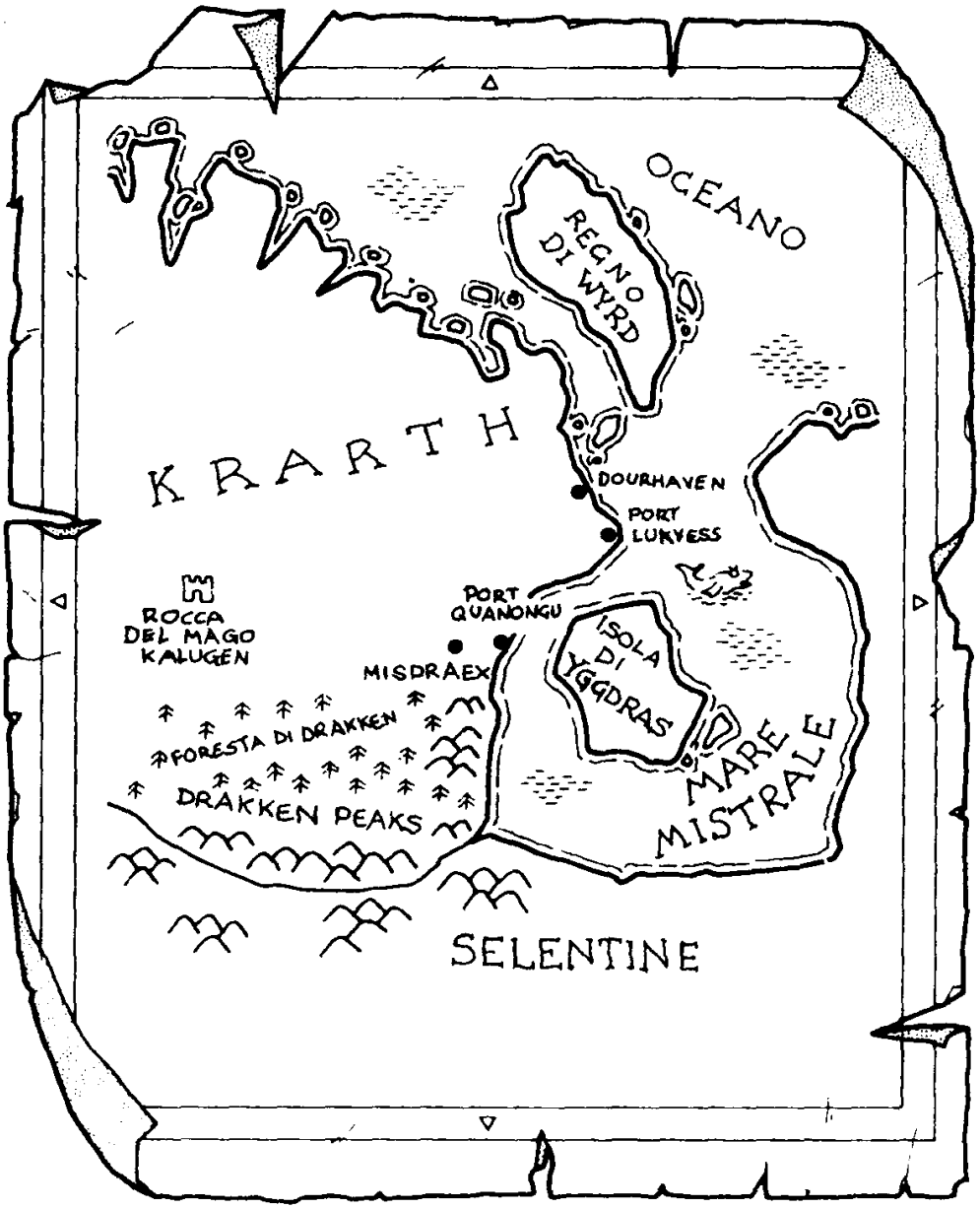


In questo gioco non vengono usati altri tipi di dado quindi, ahimè, niente guerre di dadi!

Il Narratore

Al contrario di quello che accade con i Librogame, dove i Giocatori sono indipendenti e si gestiscono da soli, contro le avventure e gli Scontri presentati nei vari volumi della serie, nel Gioco di Avventura di Blood Sword occorre un Narratore che racconti le vicende agli altri Partecipanti al gioco, interpreti i Personaggi che si incontreranno, gestisca le strategie di Combattimento degli avversari, dipani la storia man mano che gli Avventurieri avanzano, mostri loro indovinelli ed enigmi e conduca la vicenda verso il suo epilogo, positivo o negativo che sia.
Assieme ai Giocatori, al tavolo di *Blood Sword* deve sedere un Narratore che sia il regista delle avventure della sessione e coordini il gioco.

Il Libro del Narratore provvede a fornire indicazioni, mostri, avversari, oggetti speciali, mappe e altre utilità per chiunque decida di assumere questo ruolo.



Una mappa semplificata di Krarth e dei territori vicini

2. Avventurieri e Classi

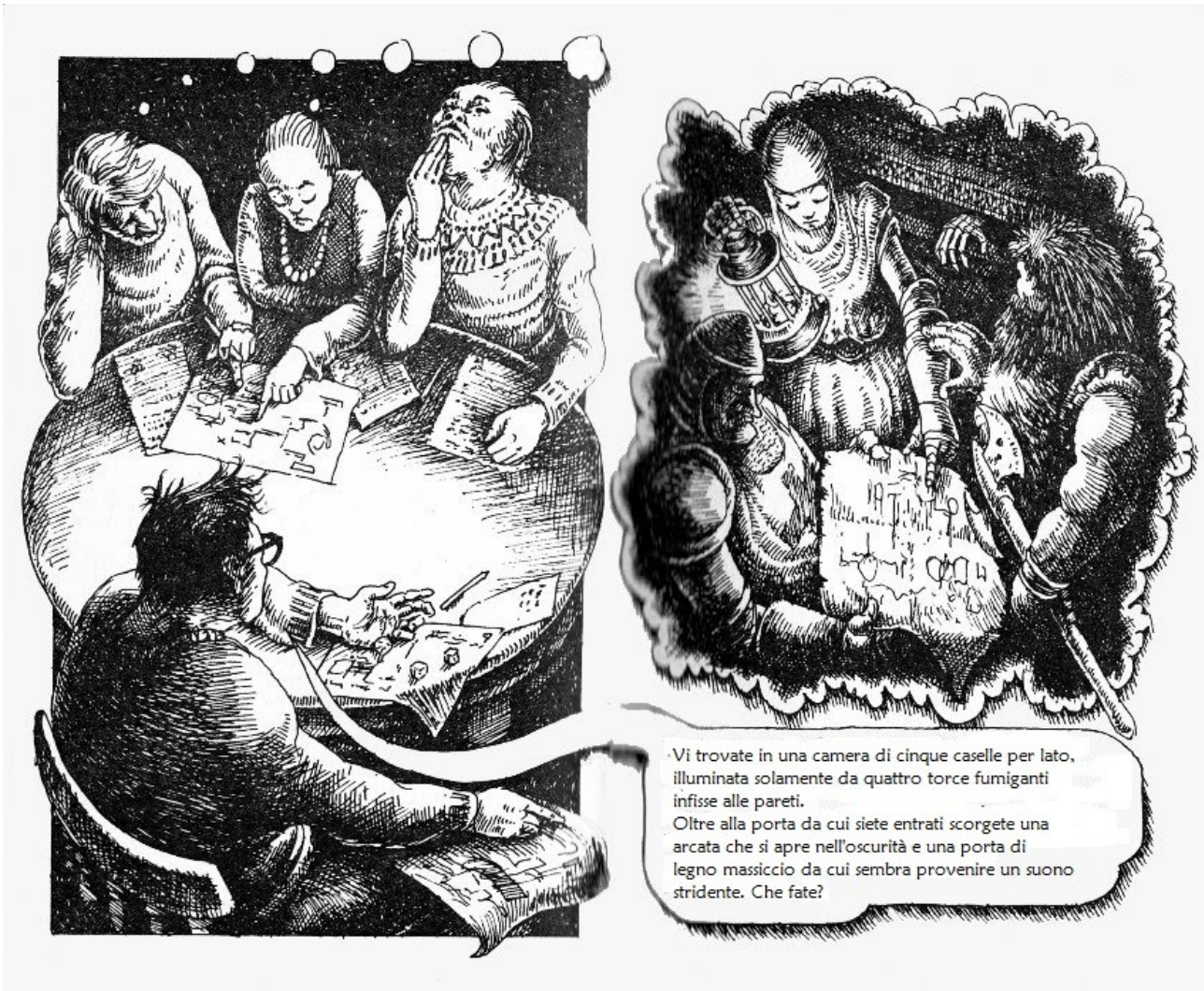
Ogni Giocatore al tavolo (tutti i Partecipanti alla sessione, quindi, tranne il Narratore), assumerà il ruolo di un Avventuriero, un Personaggio che egli guiderà nel vivo di imprese e avventure, gestendo le sue azioni, interpretando i suoi pensieri, i suoi gesti e le sue parole, decidendo per lui scelte e strategie, risolvendo per lui enigmi e indovinelli.
Nel regolamento originario di *Blood Sword* sono previste quattro Classi di Avventurieri e il Giocatore può scegliere a queale classe appartenere. Dato che i vari ruoli che gli eroi possono assumere sono complementari e le avventure richiedono collaborazione continua, è consigliato che la Squadra degli Avventurieri sia composta da personaggi di Classi diverse (ma questo non è un obbligo).

Man mano che compie imprese, missioni e gesta, ogni Avventuriero (se sopravvive) acquisisce punti Esperienza che servono ad avanzare di livello all'interno della propria Classe e questo a sua volta permette di acquisire nuovi Talenti e migliorare i propri Attributi.
I Giocatori non devono scegliere le Caratteristiche dei propri Avventurieri, ma questi hanno automaticamente gli attributi, l'Equipaggiamento e i Talenti stabiliti per la propria Classe e per il proprio Livello. Possono però scegliere il loro Nome e delineare il loro Ritratto sulla Scheda del Personaggio, pensare alla loro storia e alle loro caratteristiche morali e sociali e scegliere come spendere il proprio denaro iniziale, per completare l'Equipaggiamento.

Le avventure che una Squadra può affrontare possono avere diversi livelli di difficoltà.
Il Narratore deve preparare imprese adatte al livello degli Avventurieri oppure determinare il giusto Livello degli Avventurieri per le imprese che ha preparato. Il Rango degli Avventurieri potrebbe servire a questo scopo.

Non è possibile cambiare Classe di Personaggio una volta che questa viene selezionata, né fare salti di Livello avanti e indietro. Se occorre utilizzare Avventurieri di diversa Classe o Livello, semplicemente si devono "ricreare" i personaggi adatti.

La Scheda del Personaggio alla fine del documento può essere stampata in più copie e utilizzata quante volte serve.


Vi trovate in una camera di cinque caselle per lato, illuminata solamente da quattro torce fumiganti infisse alle pareti.
Oltre alla porta da cui siete entrati scorgete una arcata che si apre nell'oscurità e una porta di legno massiccio da cui sembra provenire un suono stridente. Che fate?

Le avventure devono essere tarate sul livello dei Personaggi o viceversa.
Tre Avventurieri "alle prime armi" non sono adatti, per esempio, a una missione da "veterani"

Esperienza e Livelli

I punti Esperienza sono una misura dell'abilità e del potere dell'Avventuriero.
Completare missioni, avventure o campagne o anche solo vincere avversari speciali o ottenere risultati importanti nel corso del gioco conferisce, a discrezione del Narratore, un certo numero di punti Esperienza da dividere tra tutti gli Avventurieri che hanno preso parte all'azione da premiare.
I punti Esperienza totali che un Personaggio accumula gli permetteranno di salire di Livello.

I punti Esperienza necessari per ogni Livello sono elencati qui sotto:

Livello	Punti Esperienza	Rango
primo	meno di 250	Alle prime armi
secondo	250-499	Principiante
terzo	500-749	Esperto
quarto	750-999	Navigato
quinto	1000-1249	"
sesto	1250-1499	Provetto
settimo	1500-1749	"
ottavo	1750-1999	Veterano
nono	2000-2249	"
decimo	2250-2499	"
undicesimo	2500-2749	"
dodicesimo	2750-2999	Straordinario
tredicesimo	3000-3249	"
quattordicesimo	3250-3499	"
quindicesimo	3500-3749	"
sedicesimo	3750-3999	Leggendario
diciassettesimo	4000-4249	"
diciottesimo	4250-4499	"
diciannovesimo	4500-4999	"
ventesimo	5000 o più	Epico

Non esistono Livelli superiori al ventesimo: giunto a quel punto l'Avventuriero è divenuto un eroe epico capace di imprese sovrumane e non può più ascendere oltre, se non trasfigurandosi in una semidivinità.

Non appena riceve i punti Esperienza dal Narratore, l'Avventuriero che ha raggiunto il totale necessario a passare di Livello acquisisce il nuovo Livello e contemporaneamente ottiene i nuovi punteggi di Caratteristica e i Talenti relativi. Non vengono acquisiti nuovi Oggetti o denaro (quelli valgono solo quando si crea l'Avventuriero) né si ottengono o perdono titoli, onoreficenze e codici. Il valore *Iniziale* di Resistenza sale a un nuovo massimo, ma il valore corrente deve restare invariato.

Giocare con Squadre ridotte

Ogni avventura è pensata per 4 Avventurieri di Livelli corrispondenti a quelli del Rango dell'avventura. Per esempio, un'avventura per Avventurieri veterani è ideata per 4 Avventurieri di Livello compreso tra l'ottavo e l'undicesimo. Soprattutto per quello che riguarda gli Scontri, un numero di Avventurieri minore (1, 2 o 3) potrebbe sbilanciare di molto la difficoltà del gioco.
Un Narratore esperto può cercare di semplificare o complicare durante il gioco le varie imprese e rendere più facili o difficili gli Scontri, ma in generale può essere comodo utilizzare la seguente equivalenza:

4 Avventurieri alle prime Armi corrispondono a 3 Principianti, a 2 Esperti o a 1 Navigato.
4 Avventurieri Principianti corrispondono a 3 Esperti, a 2 Navigati o a 1 Veterano.
4 Avventurieri Esperti corrispondono a 3 Navigati, a 2 Provetti o a 1 Straordinario.
4 Avventurieri Navigati corrispondono a 3 Provetti, a 2 Veterani o a 1 Leggendario.
4 Avventurieri Provetti corrispondono a 3 Veterani, a 2 Straordinari o a 1 Epico.

Giocare con Squadre sovrabbondanti

Allo stesso modo di quello che può avvenire con Squadre ridotte, in questi casi il Narratore deve avere buon occhio e adattare le imprese ad un numero congruo di partecipanti.
Se le Squadre sono composte da numerosi Avventurieri, poiché i punti Esperienza per ogni impresa sono fissi, i membri del gruppo avanzeranno più lentamente.

“Ehi, Arctos! Sei sicuro che non siamo troppi per entrare in quel dannato sotterraneo?”

Che Livello di Personaggio è preferibile?

Come nel caso dei Librogame originari, è consigliabile a Squadre ben nutrite di partire dai primi Livelli e avanzare gradatamente, riservando l'accesso ai Livelli più alti agli Avventurieri che fanno parte di Squadre ridotte.
Ne *Le Mura di Spyte*, ad esempio, gli Avventurieri che salvano il mondo, sconfiggono draghi e arcidemoni e abbattono i Cinque Veri Maghi facendo terminare l'era terrena e trascendendo in paradiso con tutta l'umanità sono "semplicemente" 4 Avventurieri Provetti (o equivalenti).
Questo significa che le insidie presenti nei libri della collana e i nemici presentati nel Libro del Narratore sono adatti al massimo a quattro Avventurieri Provetti o giù di lì.

Niente vieta al Narratore di alzare il livello di difficoltà come meglio crede.

Le Caratteristiche dei Personaggi

Che siano Avventurieri o avversari, mostri o alleati, tutti i Personaggi che si incontreranno avranno le stesse Caratteristiche:

Prodezza: una misura di quanto sia abile in Combattimento un Personaggio, ma anche della sua destrezza fisica, delle sue doti atletiche e della sua tempra fisica. Alcuni la chiamano anche *Combattività*.

Intelligenza: indica padronanza mentale, forza di volontà e carisma di un Personaggio, ma è anche un indicatore della resistenza agli Incantesimi e (nel caso di un Incantatore) l'attitudine alla Magia. Alcuni la chiamano *Energia Mentale*.

Prontezza: comprende velocità di pensiero, destrezza e accortezza. Alcuni la chiamano anche *Intelligenza*, anche se questo rischia di farla confondere con un'altra Caratteristica.

Resistenza: misura lo stato di salute del Personaggio. Le ferite e i danni che questi subisce vengono detratti dalla Resistenza e se questa raggiunge lo "0" allora il Personaggio muore. Non è possibile in alcun caso che i punti Resistenza correnti superino quelli iniziali relativi al Livello del Personaggio. Alcuni la chiamano anche *Energia Vitale*.

Impatto: misura la quantità di danno che un Personaggio infligge all'avversario quando lo colpisce con un attacco in mischia. Non dipende dall'Arma utilizzata (anche se certe Armi possono dare dei modificatori a questo valore) ma dalla Classe e dal Livello dell'Avventuriero oppure dalla natura stessa della creatura incontrata.

Protezione: misura la quantità di danno che un Personaggio assorbe ogni volta che gli viene inflitto un colpo. Negli Avventurieri e negli altri Personaggi comuni, essa dipende dall'Armatura indossata ma certe creature potrebbero avere una Protezione naturale.

Nel corso delle avventure è possibile che gli Avventurieri acquisiscano poteri e benedizioni che conferiscano loro bonus e incrementi alle Caratteristiche, o maledizioni e veleni che glieli abbassino. Se sono effetti temporanei, questi vanno eliminati alla fine del loro decorso.
In ogni caso, anche nel caso di modificatori "permanenti", in positivo o in negativo, l'effetto si risolve al passaggio di Livello.

Per esempio: durante le sue imprese nei Labirinti di Krarth, Asgoth il Saggio può acquisire 1 punto Resistenza permanente oltre il suo limite di Livello, usare una Pergamena di Trasferimento per spostare 1 punto dalla Combattività alla Prontezza e venire maledetto, perdendo 1 punto di Energia Mentale. Quando salirà di Livello, tutti questi effetti scompariranno ed egli otterrà tutti i punteggi relativi al suo nuovo Livello.

In nessuna occasione, i valori di Prontezza, Prodezza e Intelligenza possono superare il punteggio di 12, che rappresenta il massimo delle possibilità umane.

Alcuni Oggetti o situazioni possono però dare bonus specifici a determinate azioni, che si sommano alla Caratteristica relativa in quelle precise circostanze.

Il panettiere degli eroi stavolta si è sbagliato: non ci serve il d20 qui!

Le pagine seguenti contengono i punteggi e i talenti per ogni Classe di Avventuriero che i Giocatori potranno interpretare.

Guerriero

Sei un maestro delle arti da combattimento. Hai una grandissima Prodezza e quando colpisci infliggi danni elevatissimi. Per questo e per tutti i tuoi Talenti spicchi in ogni Scontro, ma non è tutto semplice per te perchè non hai le abilità speciali degli altri personaggi, per esempio i Poteri Mentali dei Saggi o la Furbizia dei Ladri.

Livello	Esperienza	Prodezza	Intelligenza	Prontezza	Resistenza	Impatto	Talenti
1	0	7	6	6	6	1D	Casta dei Guerrieri
2	250	8	6	6	12	1D+1	Armature pesanti
3	500	8	6	6	18	1D+2	Minaccia
4	750	8	6	7	24	2D	Tecnica dello Scudo
5	1000	8	6	7	30	2D+1	Tecnica dell'Ascia
6	1250	8	6	7	36	2D+2	Arti Marziali
7	1500	8	6	7	42	3D	Lasciapassare
8	1750	9	7	7	48	3D+1	Ambidestria/1
9	2000	9	7	7	54	3D+2	
10	2250	9	7	7	60	4D	Comando
11	2500	9	7	7	66	4D+1	
12	2750	9	7	7	72	4D+2	Ambidestria/2
13	3000	9	7	8	78	5D	
14	3250	10	8	8	84	5D+1	
15	3500	10	8	8	90	5D+2	
16	3750	10	8	8	96	6D	Arti Marziali/2 Comando/2
17	4000	10	8	8	102	6D+1	
18	4250	10	8	8	108	6D+2	
19	4500	10	8	8	114	7D	
20	5000	11	8	9	120	7D+1	Ambidestria/3

Scrivi il tuo Livello e le tue Caratteristiche sulla Scheda del Personaggio.

Cominci l'avventura con i seguenti Oggetti che dovresti segnare nel tuo Equipaggiamento:

- 1 Spada; dal quarto Livello 1 Spada e 1 Scudo; dal quinto Livello 1 Spada, 1 Scudo e 1 Ascia; dall'ottavo livello 2 Spade, 1 Scudo e 2 Asce.
- 1 Cotta di Maglia (Protezione 2); dal secondo Livello 1 Giaco di Maglia (Protezione 3); dal sesto livello 1 Corazza di Piastre (Protezione 4).
- 1 Borsa del denaro con dentro 5 Pezzi d'Oro (+5 per ogni Livello superiore al primo in cui si genera il Personaggio).

Casta dei Guerrieri: Sei di nobili natali e segui le onorevoli tradizioni dei tuoi antenati. Per questo motivo conosci l'araldica, le maniere cortesi, le strategie militari, le tattiche degli eserciti e gli annali di re, conquiste, guerre e condottieri. Queste conoscenze potrebbero esserti molto utili in gioco e potrai ricorrervi con delle Prove di Intelligenza. Devi stare attento però a restare fedele al codice della tua casta (onore, valore, orgoglio) perchè potresti ottenere una penalità ai punti Esperienza se ti comporti in modo disonorevole, codardo o rozzo.

Armature pesanti: Sei ormai abbastanza forte e abile da poter indossare Armature pesanti, con valore di Protezione di 3 o 4.

Minaccia: le tue avventure ti hanno indurito nel corpo e nello spirito. Superando delle Prove di Prodezza sei in grado di sfondare a spallate porte e finestre, di spezzare corde e catene, perfino di fracassare dei forzieri chiusi a chiave. Allo stesso modo sai come trattare le canaglie che incontri, intimidendole per farti dire quello che ti serve. Ricorda però di non esagerare e di non disonorare la tua famiglia con le tue azioni!

Tecnica dello Scudo: Sei in grado di utilizzare al meglio gli Scudi: quando ne impugni uno con la sinistra puoi tirare 1D ogni volta che subisci colpi da attacchi in mischia, a distanza. Se ottieni 1-2 il colpo è parato e non subisci alcun danno, ma se ottieni 6 lo Scudo si spezza e diviene inutilizzabile.

Tecnica dell'Ascia: Sei in grado di utilizzare al meglio quest'Arma: quando la usi per un *attacco* hai +1 all'Impatto e puoi inoltre *tirarla* entro 3 Caselle (contando solo quelle orizzontali e verticali) come arma a distanza. In questo caso, l'Ascia infligge 1D+1 di Impatto e può essere recuperata alla fine dello Scontro, se sei vivo e non sei fuggito.

Arti Marziali: Combattendo senza Armi in pugno non subisci malus alla Prodezza e ai punti Impatto. Dal sedicesimo Livello in poi, puoi usare le Arti Marziali e l'Ambidestria assieme e colpire 2 volte per attacco, con le regole relative.

Lasciapassare: la prestanza fisica che hai acquisito e la fama delle tue imprese ti rende un esempio e un modello additato. In ogni luogo in cui vai puoi chiedere a tutti i membri di eserciti regolari e guardie civiche *che non ti siano espressamente nemici* di farti dei piccoli favori. Gli ufficiali saranno lieti di consentirti l'accesso alle armerie, ai refettori e alle camerate o di consegnarti lasciapassare e lettere di raccomandazione per permetterti di svolgere i tuoi incarichi e spostamenti.

Ambidestria: ad ogni Turno di Combattimento in cui decidi di *attaccare* e impugni 2 Armi da mischia, puoi effettuare Prove di Prodezza per colpire con ciascuna di esse, con un malus di -2 ad entrambe le Prove. Ogni eventuale bonus relativo ad un'Arma utilizzata va considerato solo per quell'Arma. Al dodicesimo Livello questo malus regredisce a -1 e al ventesimo scompare del tutto.

Comando: Sei ormai divenuto talmente abile nelle strategie di combattimento che i sovrani ti offrono volentieri il comando di armate e i soldati sono felici di militare ai tuoi ordini. Quando ti trovi a guidare delle armate, la Forza della Truppa aumenta di +1. al sedicesimo Livello questo bonus diventa di +2.

Ladro

Alcuni Avventurieri sono onesti, cavallereschi ed onorevoli. Tu no. Sei fondamentalmente un truffatore e un ladro, che vive grazie all'arguzia e al sotterfugio. Se puoi vincere un combattimento con l'inganno o scagliando una freccia alle spalle di qualcuno, lo fai senza problemi. Quando hai da affrontare faccia a faccia qualcuno in un combattimento aperto, non sei comunque una preda facile. Dopo il Guerriero sei probabilmente il miglior combattente in qualunque gruppo.

Livello	Esperienza	Prodezza	Intelligenza	Prontezza	Resistenza	Impatto	Talenti
1	0	7	6	8	6	1D-1	Furbizia, Destrezza/1
2	250	7	6	8	12	1D	Tecnica dell'Arco
3	500	7	6	8	18	1D+1	Virtuosismo
4	750	7	6	8	24	1D+2	Contatti
5	1000	7	7	8	30	2D	Tecnica del Pugnale
6	1250	7	7	8	36	2D+1	Velocità di pensiero/1
7	1500	7	7	8	42	2D+2	Acrobazia
8	1750	8	7	9	48	3D	Destrezza/2
9	2000	8	7	9	54	3D+1	
10	2250	8	7	9	60	3D+2	Intrallazzo
11	2500	8	7	9	66	4D	
12	2750	8	8	9	72	4D+1	Velocità di pensiero/2
13	3000	8	8	9	78	4D+2	
14	3250	9	9	10	84	5D	
15	3500	9	9	10	90	5D+1	
16	3750	9	9	10	96	5D+2	Velocità di Pensiero/3
17	4000	9	9	10	102	6D	
18	4250	9	9	10	108	6D+1	
19	4500	9	9	10	114	6D+2	
20	5000	10	10	11	120	7D	Destrezza/3

Scrivi il tuo Livello e le tue Caratteristiche sulla Scheda del Personaggio.

Cominci l'avventura con i seguenti Oggetti che dovresti segnare nel tuo Equipaggiamento:

- 1 Spada; dal secondo Livello 1 Spada, 1 Arco e 1 Faretra con 6 Frecce.
- 1 Corpetto di cuoio rinforzato (Protezione 2).
- 1 Borsa del denaro con dentro 5 Pezzi d'Oro (+5 per ogni Livello superiore al primo in cui si genera il Personaggio).

Furbizia: sei un furbo di tre cotte, esperto in innumerevoli arti di raggiro e imbroglio. Riuscendo in Prove di Prontezza puoi truffare, camuffarti, borseggiare e corrompere i Personaggi che incontrerai, sgattaiolare in passaggi stretti, individuare porte segrete e trappole, distrarre gli avversari in combattimento o attaccarli di sorpresa, trattare con mercanti per ottenere un prezzo di favore (10% in più o in meno sul prezzo concordato), barare al gioco,, nasconderti in mezzo alla gente, mentire ai potenti, arringare e imbonire il popolo, Solo tu sei in grado di operare tutti questi trucchetti e sotterfugi, nelle modalità che sono descritte nelle regole del gioco e secondo il parere del Narratore.

Destrezza: quando un avversario fa un tiro per *combattere* contro di te (quindi in mischia) deve lanciare 2D+1 invece dei soliti 2D, o 3D+1 in caso tu ti stia difendendo. All'ottavo Livello questo bonus diventa 2D+2 (o 3D+2 se ti stai difendendo) e al ventesimo Livello diventa 3D (o 4D se ti stai difendendo).

Tecnica dell'Arco: il valore dimostrato nelle prime avventure ti consente di completare l'addestramento come arciere. Puoi usare l'Arco come Arma a distanza. Per usare l'Arco devi possedere l'Arco e almeno 1 Freccia ed effettuare una azione di *tiro* al tuo turno di combattimento, secondo le regole specifiche di queste Armi.

Virtuosismo: assieme ai tuoi normali espedienti, hai affinato con il tempo speciali qualità di musicista e ventriloquo. Sei in grado di utilizzare virtuosamente molti strumenti musicali per distrarre o affascinare le folle e perfino gli ascoltatori più esigenti. Sei inoltre capace ormai di utilizzare il ventriloquio per imitare voci e perfino suoni (come l'ardere di un fuoco, il rumore di una porta che si apre, un cigolio, lo scoppiettare di un fuoco, versi di animali). Puoi usare queste abilità comunemente, ma potrebbero essere necessari delle Prove di Prontezza per le situazioni più difficoltose.

Contatti: dopo tante avventure, hai contatti in ognuna delle grandi città o nei dintorni. Ti basta bazzicare un po' in giro per trovare “certe informazioni” o “certa roba”. Ricorda però con chi hai a che fare. Certe volte potrebbe essere controproducente o molto costoso.

Tecnica del Pugnale: dopo esserti allenato per anni, sei ora in grado di usare Pugnali e Stelle da lancio come Armi a distanza. Pugnali e Stelle da lancio possono essere tirate entro una distanza di 6 Caselle (contando solo quelle orizzontali e verticali), contano ciascuno come 1 Oggetto e causano un impatto di 1D-1. I Pugnali così utilizzati causano però un malus di -1 alla Prodezza di chi li lancia (nonostante il talento “Tecnica del Pugnale”).

Velocità di pensiero: 1 volta per Combattimento sei in grado di effettuare una seconda azione alla fine di un Round, dopo che ogni combattente (te compreso) ha già fatto la propria mossa regolare.
Al sesto Livello l'azione può essere solo di *movimento* (senza attacco), *ritirata* o *difesa*.
Al dodicesimo Livello a queste azioni si aggiungono anche quelle di *manovra* e *tiro*.
Al sedicesimo Livello a tutte queste azioni si aggiungono anche quelle di *attacco* e *assalto*.

Acrobazia: ormai sei un maestro di destrezza e agilità. Al posto del *Movimento* durante un'azione (quindi anche durante assalti, manovre e ritirate) puoi compiere un salto mortale di 3 Caselle (contando solo quelle orizzontali e verticali), anche superando Caselle occupate da alleati, avversari o ostacoli non sormontabili (caselle ombreggiate delle mappe tattiche). Le regole di ingaggio e colpi automatici funzionano come sempre.

Intrallazzo: sei ormai un maestro del borseggio, della truffa, dell'imbroglio, della musica e del gioco d'azzardo. Per ogni 1 ora che “occupi” cercando di far soldi in un centro abitato di grandezza sufficiente, puoi guadagnare automaticamente 1 Pezzo d'Oro.

Saggio

Sei cresciuto nel Monastero dell'Illuminazione, sull'Isola di Kaxos. Lì hai studiato la Mistica Via, una serie di severe discipline mentali e duri allenamenti fisici.

Livello	Esperienza	Prodezza	Intelligenza	Prontezza	Resistenza	Impatto	Talenti
1	0	7	7	6	5	1D-1	Guarigione/1 Esorcismo/1
2	250	7	7	6	10	1D	Tecnica del Bastone
3	500	7	7	6	15	1D+1	Leggere la Mente
4	750	7	8	7	20	1D+2	Conoscenza superiore
5	1000	7	8	7	25	2D	Vista paranormale
6	1250	7	8	7	30	2D+1	Dono delle Lingue
7	1500	7	8	7	35	2D+2	Levitazione
8	1750	8	8	7	40	3D	Tecnica dell'Arco
9	2000	8	8	7	45	3D+1	
10	2250	8	8	7	50	3D+2	Immunità
11	2500	8	8	7	55	4D	
12	2750	8	9	8	60	4D+1	Vincolo dei Geni
13	3000	8	9	8	65	4D+2	
14	3250	9	9	8	70	5D	
15	3500	9	9	8	75	5D+1	
16	3750	9	10	9	80	5D+2	Esorcismo/2
17	4000	9	10	9	85	6D	
18	4250	9	10	9	90	6D+1	
19	4500	9	10	9	95	6D+2	
20	5000	10	10	10	100	7D	Guarigione/2

Scrivi il tuo Livello e le tue Caratteristiche sulla Scheda del Personaggio.

Cominci l'avventura con i seguenti Oggetti che dovresti segnare nel tuo Equipaggiamento:

- 1 Bastone da Combattimento; dall'ottavo Livello 1 Bastone da Combattimento, 1 Arco e 1 Faretra con 6 Frecce.
- 1 Cotta di Maglia (Protezione 2).
- 1 Borsa del denaro con dentro 5 Pezzi d'Oro (+5 per ogni Livello superiore al primo in cui si genera il Personaggio).

Guarigione

Un Saggio può usare questo Potere Mentale in qualunque momento, ma esso necessita di 1 Ora per funzionare e non può essere quindi usato in maniera illimitata o durante un Combattimento.
Quando un Saggio tenta la Guarigione, deve decidere quanti punti della propria Resistenza vuole utilizzare e detrarre subito questi punti dal suo valore corrente. Quindi tira 1D-2 e moltiplica il risultato per il numero di punti che ha speso. Il risultato è l'Energia Curativa (sotto forma di punti Resistenza) che è in grado di usare. Questi punti possono essere distribuiti come preferisce tra i Personaggi (incluso se stesso) per far recuperare loro energia. Nessuno può aumentare la propria Resistenza oltre il punteggio iniziale, ovviamente. Risultati negativi sul lancio del 1D-2 vengono considerati 0.
Al ventesimo Livello questo potere può essere usato lanciando 1D-1.

Esorcismo: hai il Potere di dissolvere fantasmi, ombre, spettri, scheletri e altri Nonmorti corporei o incorporei, inibendo le energie paranormali che li sorreggono. Ogni tentativo di Esorcismo occupa il tempo di 1 Round, va rivolta a 1 singola creatura da esorcizzare e vale come un'azione in combattimento che può provocare colpi automatici. Il Saggio che vuole provare a fare un Esorcismo, deve lanciare 2D e ottenere più del valore dell'Intelligenza della creatura da esorcizzare. Una creatura esorcizzata viene immediatamente distrutta: lo spirito scompare per sempre o lo scheletro cade a terra inerte. Una creatura che ha resistito all'esorcismo di un Saggio, ne è immune per il resto del combattimento.
Al sedicesimo Livello, il Saggio può lanciare 3D invece di 2D per ogni esorcismo.

Tecnica del Bastone: hai portato a compimento il tuo addestramento col Bastone da Combattimento; quando lo impugni in combattimento, puoi usarlo normalmente o tentare delle tecniche avanzate. In questo caso, devi lanciare 3D per colpire il tuo avversario (4D se si sta difendendo) ma infliggi 1D extra di Impatto e gli fai perdere equilibrio o concentrazione, rendendo la sua Prontezza pari a "1" fino al tuo prossimo Turno.

Leggere la mente: questo potere interiore che hai sviluppato con la meditazione necessita di 10 minuti per essere attivato, su un'area o un singolo personaggio. Può rivelare i pensieri superficiali, le emozioni nascoste e la predisposizione d'animo dei bersagli. Ogni soggetto può effettuare una prova di Intelligenza per evitare di essere "letto".

Conoscenza superiore: riuscendo in Prove di Intelligenza puoi richiamare alla mente qualsiasi conoscenza contenuta nelle Pergamene di Kaxos, come se le stessi sfogliando di presenza. Puoi riconoscere così la maggior parte delle Pozioni e delle Pergamene prima di usarle, simboli e insegne araldiche, linguaggi perduti o iscrizioni rovinate, demoni e dei.

Vista paranormale: con la meditazione hai sviluppato l'abilità di vedere attraverso materiali morbidi come tende, nebbia, acqua o sottili superfici di legno (non funziona con pietra, legno massiccio o metallo), con un minimo di concentrazione (1 Round). Inoltre, sei divenuto in grado di vedere al buio (ma non da accecato).

Dono delle Lingue: con la meditazione profonda sei ormai in grado di comprendere e utilizzare automaticamente qualsiasi tipo di linguaggio e forma di comunicazione umana.

Levitazione: grazie al costante esercizio dei tuoi poteri mentali, sei ora in grado di levitare, muovendoti in qualsiasi direzione finchè rimani concentrato. Devi però fare molta attenzione, perchè una minima distrazione può farti perdere la concentrazione e farti precipitare. Un Saggio che compia una qualsiasi azione di combattimento o che venga attaccato o toccato da qualcosa, cade immediatamente. In casi controversi il Narratore può chiedere una prova di Intelligenza per garantire almeno un "atterraggio morbido".

Tecnica dell'Arco: la profonda conoscenza del tuo corpo e dell'inganno dello spazio e del tempo, ti permettono di usare la meditazione per impiegare l'Arco come Arma a distanza. Per farlo, devi possedere l'Arco e almeno 1 Freccia ed effettuare una azione di *tiro* al tuo Turno di combattimento secondo le regole specifiche di queste Armi.

Immunità: il tuo corpo è divenuto un tempio impenetrabile. Sei ormai immune a ogni malattia, paralisi, effetto dovuto al tocco dei Nonmorti, nausea e ubriachezza.

Vincolo dei Geni: la tua meditazione ti ha condotto ai supremi segreti del vincolo dei Geni, parole sacre che ti permettono di piegare la volontà di queste sovrannaturali creature. Quando incontri una creatura di questo tipo, puoi automaticamente ottenere un desiderio da essa. Fai però attenzione: i Geni potrebbero essere infidi e vendicativi.

Stregone

Scordati delle banali arti della spada. Puoi usare le Armi, se devi, ma il tuo vero talento è nella manipolazione dei poteri occulti della Stregoneria.

Livello	Esperienza	Prodezza	Intelligenza	Prontezza	Resistenza	Impatto	Talenti
1	0	6	8	6	5	1D-2	Stregoneria/1
2	250	6	8	6	10	1D-1	Evoca Faltyn
3	500	6	8	6	15	1D	Rileva Magie
4	750	7	8	6	20	1D+1	Predizione
5	1000	7	8	7	25	1D+2	Teletrasporto
6	1250	7	8	7	30	1D+3	Apprendimento
7	1500	7	8	7	35	2D+1	Trascrizione
8	1750	8	9	7	40	2D+2	Stregoneria/2
9	2000	8	9	7	45	2D+3	
10	2250	8	9	7	50	3D	Incantesimo prediletto/1
11	2500	8	9	7	55	3D+1	
12	2750	8	9	8	60	3D+2	Stregoneria/3
13	3000	8	9	8	65	3D+3	
14	3250	8	10	8	70	4D	
15	3500	9	10	8	75	4D+1	
16	3750	9	10	8	80	4D+2	Incantesimo prediletto/2
17	4000	9	10	8	85	4D+3	
18	4250	9	10	9	90	5D	
19	4500	9	10	9	95	5D+1	
20	5000	9	11	10	100	5D+2	Stregoneria/4

Scrivi il tuo Livello e le tue Caratteristiche sulla Scheda del Personaggio.

Cominci l'avventura con i seguenti Oggetti che dovresti segnare nel tuo Equipaggiamento:

- 1 Spada.
- 1 Pettorale d'Argento (Protezione 2).
- 1 Borsa del denaro con dentro 5 Pezzi d'Oro (+5 per ogni Livello superiore al primo in cui si genera il Personaggio).

Stregoneria: La Stregoneria è l'arte magica appannaggio degli Stregoni. Le regole per la Magia che valgono per tutti gli Incantatori sono descritte al paragrafo XXX, mentre il Grimorio dello Stregone si trova alla fine di questa sezione.
Per poter lanciare i propri Incantesimi, lo Stregone non può indossare alcuna armatura in ferro o acciaio o essere costretto da manette o legacci di ferro. Può trasportare Armi in acciaio come Spade o altri oggetti simili, ma nel momento del lancio dell'Incantesimo non deve impugnare o tenere in mano Armi e Oggetti di questi metalli.
Per Lanciare un Incantesimo, lo Stregone deve lanciare 2D, sommare il grado di Complessità dell'Incantesimo e ottenere un valore uguale o minore della sua Intelligenza. Dall'ottavo Livello, lo Stregone può sottrarre 1 a questo numero.
Dal dodicesimo Livello può sottrarvi 2.
Dal ventesimo Livello, infine, lo Stregone lancia solo 1D invece di 2D.
Lo Stregone conosce dal primo Livello tutti gli Incantesimi Distruttivi, Psichici e Speciali del proprio Grimorio. Impara alcuni Incantesimi Rituali man mano che cresce di Livello.

Evoca Faltyn (Incantesimo Rituale, si apprende al secondo Livello)
In 1 minuto, l'Incantatore evoca una furba creatura fatata che possa obbedirgli per un po' di tempo o rispondere alle sue domande. I Faltyn sono creature infide, burlone e avide, spesso perfino spietate e malevole. Sono considerate contemporaneamente Creature Fatate e Geni. Quando ne convoca uno, l'Incantatore deve *convincere* il Faltyn ad aiutarlo, corrompendolo o promettendogli favori, altrimenti la creatura cercherà di sviare l'aiuto facendolo diventare un imbroglio. In genere, ogni volta che gli chiede un "favore", l'Incantatore deve pagargli 1 Oggetto non comune (per esempio Pozioni, Pergamene, Armi incantate, Oggetti magici o preziosi vari oppure "tutti i Pezzi d'Oro" che possiede) o addirittura un Incantesimo memorizzato, che svanirà dalla sua mente, o 1 punto Intelligenza (questi effetti terminano al futuro passaggio di Livello). Nonostante questo, se la richiesta dell'Incantatore può essere travisata il Faltyn comunque lo farà.
Anche se cercherà di parlare per enigmi e contraddizioni, un Faltyn non può però mentire direttamente alla prima domanda che l'Incantatore gli rivolge, ma può mentire nelle successive spiegazioni. Se non gli si chiedono favori pratici (o non si paga il suo prezzo), il Faltyn risponderà velocemente a una eventuale domanda e se ne andrà comunque in un paio di minuti. In nessun caso lo si può ferire, asservire o far combattere, ma un Saggio esperto potrebbe riuscire a vincolarlo.
Se lo si evoca più volte a sproposito, il Faltyn potrebbe dimostrarsi *molto* spiacevole e provocare qualsiasi forma di danno possibile all'Incantatore.

Rileva Magie (Incantesimo Rituale, si apprende al terzo Livello)
Questo Incantesimo informa l'Incantatore di quando vi sia una qualche magia attiva nei dintorni. L'Incantatore si deve concentrare per 10 minuti e può avvertire per pochi istanti la presenza di tutti gli elementi soprannaturali presenti attorno a lui, in un raggio pari, in Caselle, al proprio valore di Intelligenza. Non sempre l'Incantatore è in grado di comprendere i dettagli o se vi siano effetti maligni o benigni. Può riconoscere gli effetti e la natura di Oggetti magici, Pozioni e Pergamene.
Il Narratore dovrebbe usare questo Incantesimo per dare indicazioni all'Incantatore, ma non a risolvergli tutti i problemi.

Predizione (Incantesimo Rituale, si apprende al quarto Livello)
L'Incantesimo garantisce uno sguardo su uno dei futuri possibili. Il Narratore deve riferire un futuro possibile, attraverso immagini frammentarie e scene confuse e contraddittorie, addirittura con enigmi e indicazioni utili. L'Incantatore si deve concentrare per 10 minuti, tempo nel quale il Narratore può pensare alla risposta corretta.

Teletrasporto (Incantesimo Rituale, si apprende al quinto Livello)
Con una formula per alcuni versi simile a quella di Liberazione Immediata, permette all'Incantatore in 1 solo Round di svanire dal punto in cui si trova e riapparire entro una distanza in Caselle pari al proprio valore corrente di Intelligenza. Le Caselle vanno contate in orizzontale o verticale ma si può anche puntare verso l'alto, se si vuole ad esempio scalare un muro. Gli ostacoli e gli altri Personaggi non vanno aggirati ma il punto di arrivo deve essere ben visibile all'Incantatore. Può anche servire per apparire in una Casella qualsiasi di uno Scontro e quindi può essere usato in Combattimento. In questo caso il valore di Complessità dell'Incantesimo è 2.

Apprendimento: la tua dimestichezza nella Magia ti permette ormai di ampliare le tue conoscenze. Ti basta osservare un altro Incantatore lanciare un Incantesimo che non conosci, leggere una nuova formula in una Pergamena o in un grimorio di una scuola di magia diversa dalla tua, la Stregoneria, per poterlo adottare. Da quel momento in poi, puoi utilizzare il nuovo Incantesimo come fosse uno dei tuoi, secondo le regole che ti sono proprie.

Trascrizione: sei ormai in grado di creare Pergamene che trattengano in sé il potere della Magia che conosci. Per creare una Pergamena Magica devi utilizzare 1 Pergamena vuota e gli Inchiostri Magici, ti occorre 1 giorno e 10 Pezzi d'Oro per ogni punto di Complessità dell'Incantesimo e per quei giorni non puoi più utilizzare quell'Incantesimo.

Incantesimo prediletto: sei ormai talmente avvezzo ad usare i tuoi Incantesimi che in qualche caso non hai più bisogno di Richiamarli alla mente. Al decimo Livello puoi scegliere un "Incantesimo Prediletto" e lanciarlo da allora in poi senza più bisogno di doverlo Richiamare alla mente. Tenere a mente l'Incantesimo Prediletto non provoca un malus momentaneo di punti Intelligenza. Al sedicesimo Livello, puoi scegliere un secondo Incantesimo Prediletto. Una volta fatta la tua scelta, puoi cambiare ogni tuo Incantesimo prediletto ad ogni passaggio di Livello.

Lo Stregone: detentore delle oscure e possenti forze della Magia!

Grimorio dello Stregone

Getto Vulcanico (Distruttivo: Complessità 1). Se l'Incantesimo riesce, infligge a *ciascun* avversario 1D di punti Impatto (da Fuoco).

Lamento Notturno (Psichico: Complessità 1). Anche chiamato **Tormento**. L'Incantatore sceglie 1 avversario come bersaglio. Se l'Incantesimo riesce e il bersaglio fallisce a resistervi, questi dovrà *attaccare* o *tirare* usando 1D in più del normale (ovvero lanciando 3D invece di 2D) per i 4 Round successivi.

Fuoco Bianco (Distruttivo: Complessità 1). L'Incantatore sceglie 1 avversario come bersaglio. Se l'Incantesimo riesce, il bersaglio subisce 2D+2 punti Impatto (da Forza).

Affondo di Spada (Distruttivo: Complessità 2). Anche chiamato **La Spada**. L'Incantatore sceglie 1 avversario come bersaglio. Se l'Incantesimo riesce, il bersaglio subisce 3D+3 punti Impatto (come una Spada vera)

Occhio di Tigre (Speciale: Complessità 2). Quando questo Incantesimo viene lanciato l'Incantatore può scegliere se ottenere +2 alla Prodezza e ai punti Impatto solo propri *oppure* +1 a quelli propri e dei suoi alleati. In entrambi i casi, l'effetto dura 4 Round.

Liberazione Immediata (Speciale: Complessità 2). Usato durante uno Scontro da cui si vuole *fuggire*, questo Incantesimo teletrasporta l'Incantatore e tutti i suoi alleati al punto di Fuga (se ve ne è uno) e nelle sue immediate adiacenze.

Nebbie di Morte (Psichico: Complessità 3). Anche chiamato **La Morte**. Se riesce, infligge a *ciascun* avversario che fallisce a resistervi 2D di Resistenza (da tirare ogni volta).

L'Incantesimo del Vampiro (Psichico: Complessità 3). L'Incantatore sceglie 1 avversario come bersaglio. Se l'Incantesimo riesce e il bersaglio fallisce a resistervi, questi perde 4D di Resistenza e la Resistenza dell'Incantatore aumenta della metà di quel numero (arrotondata per difetto e senza superare il valore iniziale di Livello).

Cortina di Fulmini (Distruttivo: Complessità 4). Anche chiamato **La Luce**. Se riesce, infligge a *ciascun* avversario 2D+2 di punti Impatto (da Folgoramento).

Tocco Spettrale (Psichico: Complessità 4). Anche chiamato **Il Terribile Tocco**. L'Incantatore sceglie 1 avversario adiacente come bersaglio. Se l'Incantesimo riesce, il bersaglio perde 7D di Resistenza se fallisce a resistervi e 2D anche se *ce la fa* a resistere.

Freccia di Nemesi (Distruttivo: Complessità 5). L'Incantatore sceglie 1 avversario come bersaglio. Se l'Incantesimo riesce, questi subisce 7D+7 punti Impatto (da Forza).

Incanto d'Asservimento (Psichico: Complessità 5). L'Incantatore sceglie 1 avversario come bersaglio. Se l'Incantesimo riesce e il bersaglio fallisce a resistervi, questi diventa asservito all'Incantatore per pochi minuti o per tutto lo Scontro in corso. Se l'Incantatore ordina ad un nemico Asservito di combattere per lui, il Narratore deve lanciare 1D per ogni Round di "Combattimento Asservito": se esce 6, l'Asservito si riprende e attacca chi lo aveva asservito (cosa che accade anche se colpito dai suoi nuovi "alleati"). L'asservito può rispondere a domande, lasciar fuggire o aiutare in qualche modo semplice.

3. Combattimento

Il Combattimento si svolge in **Round** (o Tempi), ognuno dei quali rappresenta circa dieci secondi di azione. Ad ogni Round, chiunque sia coinvolto in un Combattimento ha l'opportunità di agire a **Turno** e compiere 1 **azione**, se lo desidera: attaccare, lanciare un Incantesimo od altro.

Le azioni si susseguono secondo una sequenza basata sul punteggio di Prontezza di ciascun combattente. Il combattente con la Prontezza più alta agisce per primo, seguito dal combattente con la successiva Prontezza più alta e così via. I combattenti con uguali punteggi di Prontezza devono decidere ad ogni Round l'iniziativa temporanea tra loro, lanciando 1D o 2D. Questo tiro va effettuato al loro turno e non all'inizio del Round.

Per tenere conto di queste dinamiche, il Narratore o un Giocatore designato potrebbero segnare gli ordini di iniziativa via via su un foglio di appunti.
Un combattente che viene ucciso (la sua Resistenza è stata portata a 0) prima del suo turno d'iniziativa non avrà la possibilità di agire!

Scontri, Mappe e Ordine di Marcia

Bisogna sempre stabilire un ordine di battaglia e di marcia tra gli Avventurieri. Il miglior sistema è preparare due, tre o quattro pezzetti di carta con scritto "primo giocatore", "secondo giocatore" e ogni Giocatore quindi tiene il pezzettino che si riferisce a lui. Un altro metodo è quello di utilizzare segnalini o miniature di gioco con la foggia o il nome dell'Avventuriero interpretato e posizionarli (anche fuori dalle mappe) in ordine di marcia.

L'ordine di battaglia può venire modificato (ovvero si possono scambiare i pezzettini di carta o l'ordine dei segnalini) in qualunque momento tranne quando si è colti di sorpresa o quando il Narratore decide che si inizia uno Scontro, quando ci si trova ad apparire sulla mappa e ad avviare il combattimento.

Generalmente (ma non sempre!) il primo personaggio, trovandosi in prima fila, sarà quello che verrà colpito da attacchi a sorpresa, trappole e così via. Se i Giocatori non riescono a mettersi d'accordo su un ordine di battaglia allora devono adottare la seguente sistemazione standard: prima il Guerriero, quindi il Saggio, poi lo Stregone, infine il Ladro.

Se lo Scontro comincia all'improvviso, il Narratore utilizzerà questo ordine di marcia per sistemare gli Avventurieri sulla Mappa dello Scontro. Altrimenti, gli Avventurieri potrebbero avere il tempo di decidere come disporsi e sistemarsi come meglio gli aggrada, prima di dar via al Combattimento e determinare l'ordine di iniziativa.

Il Guerriero: padrone incontrastato delle situazioni di combattimento!

Caselle e Movimento

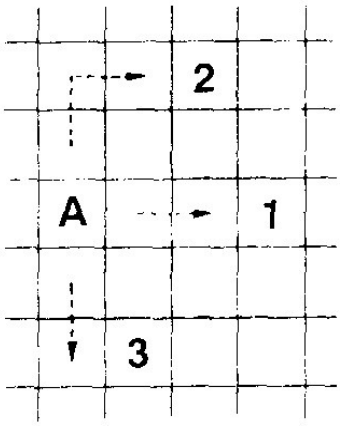
Una Casella della Mappa tattica corrisponde approssimativamente a un quadrato di 1,5 metri per lato.
Nelle situazioni tattiche, ovvero quando occorre definire esattamente gli spostamenti, per semplicità un combattente può muoversi a Round di tante Caselle quanto il proprio punteggio di Prodezza.
Questo spostamento è considerato il Movimento di ogni combattente:

Prodezza corrente = numero di Caselle in cui ci si muove ogni Round

al proprio Turno, un combattente può spostarsi anche di una parte del proprio Movimento, ma il Movimento non effettuato va perso immediatamente.

Tutti i calcoli e gli spostamenti sulle distanze devono avvenire solo conteggiando le Caselle orizzontalmente e verticalmente, così come per "caselle adiacenti" si intendono solo quelle in orizzontale e verticale rispetto a un'altra Casella.

Gli Scontri sono quasi sempre giocati su di una immagine tattica della stanza, corridoio o quel che sia, che il Narratore dovrebbe preparare o avere sotto mano. Eccone un esempio:



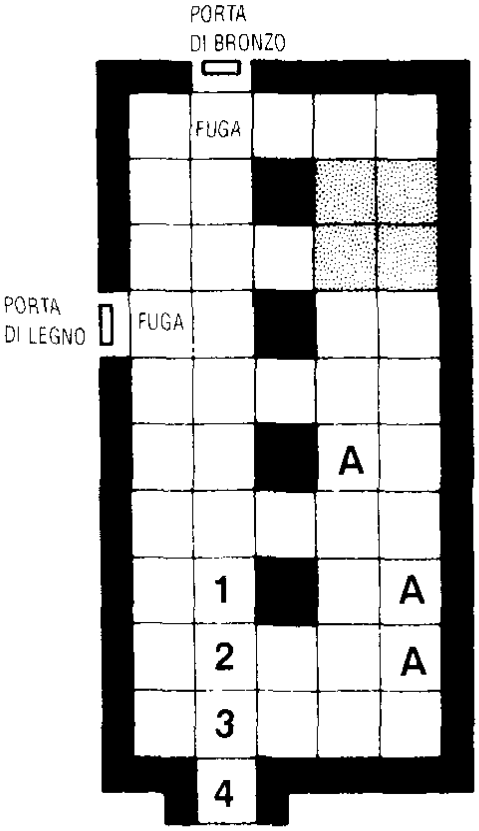
I numeri su di questa Mappa mostrano dove si trovano gli Avventurieri quando il Combattimento inizia. La "A" si riferisce alla locazione di partenza dell'avversario.

A meno che non sia diversamente indicato o il Narratore non abbia strategie più elaborate, un avversario si muoverà sempre ad attaccare l'Avventuriero più vicino. Per trovare chi sia l'Avventuriero più vicino bisogna contare il numero di caselle che l'avversario dovrebbe attraversare (in orizzontale e verticale, non diagonale), per raggiungere una posizione da cui potrebbe *attaccare*.
Nel diagramma qui sopra l'Avventuriero 1 è più vicino all'avversario dell'Avventuriero 2 ed è alla stessa distanza dell'Avventuriero 3.
Se più Avventurieri sono equidistanti dal nemico, il Narratore può decidere personalmente o tirare i Dadi per vedere verso quale combattente l'avversario si muoverà e il punteggio minore indicherà lo sfortunato bersaglio della sua attenzione!

Un tiro o una scelta simile vanno anche fatti quando un avversario si trova accanto a più di un Avventuriero, per *determinare* chi *attaccherà*.

In questi Scontri giocati su Mappe, è possibile *attaccare* un avversario solo in una Casella adiacente, *non* in diagonale, e non è possibile muoversi in diagonale o in una Casella già occupata da un mostro o da un altro Personaggio. Quando un avversario o un alleato vengono uccisi, si può camminare o fermarsi nella Casella da loro occupata (sempre che sia comunque possibile farlo), ma conviene non rimuovere il segnalino apposito, perchè potrebbe ancora essere utile conoscere la posizione dei caduti.

Gli Avventurieri non possono muovere dove non ci sono quadrati, nè sulle caselle nere, che rappresentano ostacoli insormontabili come il muro di delimitazione di una stanza, un pilastro od una grande statua. Le caselle ombreggiate sono ostacoli di varia natura che possono venire attraversate o occupate da avversari speciali, ma non dagli Avventurieri o dai Personaggi comuni.



In questa Mappa, per esempio, le caselle ombreggiate rappresentano un letto di carboni ardenti ai quali i mostri sono immuni.

Vi sono poi caselle particolari che servono per la Fuga (vedi avanti) e potrebbero essere segnalati altri particolari della mobilia della stanza con cui gli Avventurieri potrebbero interagire con azioni di Manovra: *per esempio, una rastrelliera da cui è possibile prendere delle armi, un tavolo su cui saltare per avere una posizione di vantaggio, un idolo da distruggere per fermare l'attacco delle Ombre.*

Prima di cominciare l'avventura, oltre alle varie mappe tattiche, il Narratore dovrebbe preparare segnalini o miniature per rappresentare gli Avventurieri e i loro futuri avversari.

Il Narratore deve anche prendere sempre nota della Resistenza restante dei mostri. In caso gli Avventurieri fuggissero, i nemici potrebbero seguirli o aspettarli e bisogna tenere sotto controllo il loro livello di Resistenza.

Azioni in Combattimento

Durante gli Scontri, ogni combattente ha diverse possibilità di azione, tra le quali può decidere ogni volta che è il suo Turno di agire. È possibile fare *solo una* delle seguenti azioni ad ogni Turno, (ma i Ladri eccezionalmente possono agire due volte a Turno):

Assalto (Movimento+Attacco)

Permette al combattente di spostarsi del proprio Movimento (o di una sua parte) fino ad essere adiacente a un avversario e attaccarlo nello stesso Round (vedi: Attacco).
Un combattente può decidere di *assaltare* un avversario anche se è egli stesso già adiacente ad altri avversari coi quali non intende combattere. Se il combattente è ingaggiato nel momento in cui comincia il Movimento, possono succedere due cose:

1) Se il combattente che decide di muoversi precede per iniziativa l'avversario, agisce prima di lui e si può muovere senza subire conseguenze.
2) Se qualcuno degli avversari precede per iniziativa il combattente che si sposta, allora ognuno di essi gli infligge un colpo automatico (vedi più avanti).

Dopo l'attacco, il combattente bersaglio dell'Assalto è considerato "ingaggiato" dall'attaccante fino al prossimo turno di quest'ultimo.
Non è possibile Attaccare e poi Muoversi nella stessa azione, ovvero effettuare "al contrario" le due parti dell'azione di Assalto.

Attacco

Con questa azione, senza muoversi, il combattente usa l'Arma a contatto che impugna contro un avversario a lui adiacente (in una delle Caselle adiacenti a quella che occupa).
Per attaccare, un combattente deve superare una normale Prova di Prodezza (lanciare 2D e ottenere un risultato minore o uguale alla propria Prodezza). Qualora vi riuscisse, infliggerà all'avversario i punti Impatto relativi alla propria Classe e al proprio Livello.
Dopo aver sottratto a questo Impatto i punti Protezione di chi è stato colpito, il risultato equivale al Danno inflitto, ovvero ai punti Resistenza persi dal combattente colpito.
A differenza dell'Assalto, l'azione di Attacco non prevede la possibilità di muoversi, né prima né dopo l'attacco, né permette di fare altro nella stesso Turno.
Dopo l'attacco, il combattente bersaglio dell'Attacco è considerato "ingaggiato" dall'attaccante fino al prossimo turno di quest'ultimo.

Tiro

Questa azione è valida solamente per combattenti che posseggono Armi e Talenti relativi al *tiro* a distanza. Si può tirare una Freccia o un'altra Arma a distanza a un qualsiasi bersaglio entro la gittata dell'Arma stessa, superando una Prova di Prodezza (lanciare 2D e ottenere un risultato minore o uguale alla propria Prodezza).
A differenza degli *attacchi* a contatto non è necessario prima *muoversi* per raggiungere Caselle adiacenti all'avversario perchè ovviamente si tratta di Armi a lungo raggio (anche se questa gittata cambia di Arma in Arma). Tuttavia, le Armi utilizzate in questo modo hanno lo svantaggio di infliggere quantità di Impatto più basse di quelle a contatto e di non essere più a disposizione fino alla fine dello Scontro.
Se un combattente ingaggiato decide di *tirare*, subisce un colpo automatico da tutti gli avversari che lo ingaggiano. Non è possibile usare il Movimento quando si *tira*, ma è possibile *tirare* anche contro avversari adiacenti.

Movimento

Permette di muoversi nell'area dello Scontro per un numero di Caselle pari al proprio valore di Prodezza. Non provoca colpi automatici anche se il combattente è ingaggiato.

Richiamare un Incantesimo
Questa azione è solo per Stregoni e Incantatori vari. È spiegata nella sezione della Magia. Non provoca colpi automatici e non può essere associata al Movimento.

Lanciare un Incantesimo
Questa azione è solo per Stregoni e Incantatori vari. È spiegata nella sezione della Magia. Non provoca colpi automatici e non può essere associata al Movimento.

Difesa
Non si può *attaccare*, *muoversi* o fare altro nel Turno in cui si sceglie questa azione, ma il combattente che si *difende* è più difficile da colpire. Per colpirlo, i suoi avversari devono superare delle Prove "difficili" e lanciare 3D invece di 2D per colpirlo. Questo vale per *attacchi* a contatto, *assalti*, *tiri* a distanza e *lanci* di Incantesimi Distruttivi.
Un combattente che decide di *difendersi*, sfrutta questo vantaggio dall'inizio del proprio Turno fin quando non tocca di nuovo a lui di agire e contro qualsiasi numero di colpi.

Esorcismo (o altri poteri mentali)
Questa azione è solo per i Saggi e il funzionamento è spiegato nelle sezioni apposite. Al contrario della Stregoneria, i Poteri Mentali del Saggio provocano colpi automatici da parte di chi ingaggia il combattente. Non può essere associato al Movimento.

Ritirata (Movimento + Fuga)
Talvolta è possibile *fuggire* da un Combattimento. L'Avventuriero che intende ritirarsi deve poter raggiungere con il proprio Movimento la casella "Fuga" nella Mappa, ovvero il punto da cui è possibile darsela a gambe dallo Scontro (anche con la possibilità di venire inseguiti). Se si raggiunge il punto di Fuga, nello stesso Turno si può scappare a gambe levate dal combattimento. Se il combattente è ingaggiato nel momento in cui comincia il Movimento, possono succedere due cose:

1) Se il combattente in *ritirata* precede per iniziativa l'avversario, agisce prima di lui e si può muovere senza subire conseguenze.
2) Se qualcuno degli avversari precede per iniziativa il combattente che si sposta, allora ognuno di essi gli infligge un colpo automatico.

Manovra (Movimento + Vario)
Talvolta un combattente vuole muoversi all'interno del luogo dello Scontro e fare delle azioni particolari. In ogni caso la sequenza dell'azione deve essere sempre: prima l'eventuale Movimento (che può anche non esserci) e poi l'azione. Se il combattente è ingaggiato nel momento in cui comincia il Movimento, possono succedere due cose:

1) Se il combattente che si muove precede per iniziativa l'avversario, agisce prima di lui e si può muovere senza subire conseguenze.
2) Se qualcuno degli avversari precede per iniziativa il combattente che si sposta, allora ognuno di essi gli infligge un colpo automatico.

Tipiche azioni da effettuare in Manovra sono: prendere 1 Oggetto da terra o da un combattente inerme (comprese Armi cadute); azionare, distruggere, manomettere o posare 1 Oggetto, una leva, un meccanismo, un elemento di arredo; scassinare una serratura, sfondare una porta, aprire un passaggio segreto; usare 1 Pozione, 1 Pergamena o 1 qualsiasi Oggetto ad attivazione; fare una Prova di Conoscenza su un argomento o pronunciare discorsi elaborati; fare una qualsiasi azione che occupi qualche secondo e necessiti 1 Prova.

È possibile effettuare le stesse azioni anche senza allontanarsi da avversari che ingaggiano, ma in quel caso si provocano *sempre* colpi automatici, indipendentemente dall'iniziativa.

Colpire e fare danni

Quando sceglie di *assaltare* un avversario, *attaccarlo* o *tirargli contro un Arma a distanza* il combattente effettua semplicemente una Prova di Prodezza.
Un punteggio *uguale* o *inferiore* alla propria Prodezza significa che il colpo è riuscito.
Se si riesce a colpire, bisogna tirare nuovamente i Dadi per vedere quanti punti di Impatto di provocano, a seconda del proprio Livello e della propria Classe (e non a seconda dell'Arma utilizzata).
Se l'avversario ha un valore di Protezione, bisogna ridurre di questo valore l'Impatto e il risultato ottenuto (se maggiore di zero) corrisponde ai Danni, ovvero al punteggio che va detratto dalla Resistenza dell'avversario.

Per esempio: Claymore il Guerriero ha una Prodezza di 7 e un Impatto di 1D.
Sta attaccando un Troll la cui Prodezza è 6 e che tira anch'esso 1D per il danno.
Claymore ha la Prontezza più alta, quindi colpisce per primo. Tirando i dadi per l'attacco ottiene 3; è più basso del suo punteggio di Prodezza quindi è riuscito a colpire il Troll.
A quel punto Claymore tira 1 Dado per l'Impatto e ottiene 6, ma il Troll ha una Protezione di 2 a causa della sua pellaccia e così soltanto 4 Danni vengono detratti dalla sua Resistenza.
Se è ancora vivo (ovvero se la sua Resistenza non è stata ridotta a 0), il Troll tenterà in risposta di colpire Claymore. Lanciando 2D ottiene 6, un valore uguale alla sua Prodezza e sufficiente quindi abbastanza per colpire Claymore (giusto per un soffio!).
Lancia 1D per determinare l'impatto del colpo e ottiene 1; poichè la Protezione di Claymore è 2 (un ottimo corpetto di cuoio), egli non subisce alcun Danno e non perde punti di Resistenza. Il Troll ha effettivamente colpito Claymore, ma ha solo lasciato un brutto graffio sulla sua armatura. La battaglia allora infuria per un altro Round...

Sorpresa

Quando un personaggio è colto di Sorpresa (per qualsiasi motivo), salta il primo Round di uno Scontro o subisce un'azione qualsiasi senza poter reagire immediatamente. L'iniziativa si determinerà il Round successivo.

Ingaggio e colpi automatici

Un ultima regola serve a gestire le situazioni di Combattimento: quella dell'Ingaggio e dei colpi automatici. Negli Scontri, un combattente si intende "ingaggiato" da un avversario, se questi lo ha attaccato (*Assalto* o *Attacco*) l'ultima volta che ha agito.
Se un combattente ingaggiato compie un'azione tra le seguenti:

- Tiro (sempre)
- Esorcismo o altri poteri mentali (sempre)
- Manovra, Assalto o Ritirata (se chi li compie ha iniziativa minore di chi lo ingaggia)
- Azioni varie di Manovra effettuate senza allontanarsi da chi ingaggia (sempre)

...allora tutti gli avversari che lo ingaggiano possono infliggergli un colpo automatico.

Un colpo automatico è un attacco a contatto riuscito automaticamente con l'Arma impugnata (o a mani nude se non si stanno impugnando Armi a contatto in quel momento). Il combattente che infligge il colpo può lanciare direttamente i dadi per determinarne l'Impatto, a cui va sottratta come di consueto la Protezione del bersaglio.
Se un combattente ingaggiato riesce ad agire per qualche motivo 2 o più volte in 1 Round, chi lo ingaggia può infliggergli solo 1 colpo automatico, la prima volta che agisce. Ma se un combattente possiede più attacchi (per esempio: un Demone con quattro braccia, una Piovra con otto tentacoli, un Ladro di rango Leggendario), allora ha a disposizione tanti colpi automatici quanti attacchi possiede.

I colpi automatici vengono inferti *prima* della risoluzione dell'azione che li ha provocati.

Per esempio: In uno Scontro, i due alleati Claymore il Guerriero e Daria l'Amazzone si confrontano con Rolf il Barbaro. L'iniziativa è di Rolf, poi di Claymore e infine di Daria.
Rolf agisce per primo e non è ingaggiato da nessuno, quindi si muove fino ad essere adiacente ai due avversari e attacca Claymore.
Tocca a Claymore: questi è ingaggiato da Rolf, ma non lo sta ingaggiando a sua volta, perchè non lo ha ancora attaccato. Claymore decide di attaccare il feroce barbaro e quindi, alla fine del Turno del guerriero, i due si ingaggiano a vicenda.
Adesso tocca a Daria, che si trova adiacente a Rolf, ma non è ingaggiata da lui. Poiché non ha problemi di ingaggio, Daria fa qualche passo indietro e si prepara a tirare (il prossimo turno) una lancia contro Rolf.
Il Round successivo, Rolf decide di lasciar perdere Claymore e assaltare Daria. Poiché agisce prima del guerriero in ordine di iniziativa, Rolf riesce a raggiungere Daria e attaccarla senza subire colpi automatici da Claymore, anche se questi lo ingaggiava.
Claymore adesso non è più ingaggiato da Rolf e decide di bere una Pozione, visto che può farlo senza che Rolf gli infligga un colpo automatico.
Infine tocca a Daria, che decide di tirare lo stesso la sua lancia contro il barbaro. Ma, poiché adesso lei è ingaggiata, quest'azione provoca un colpo automatico. Rolf infligge così parecchi danni all'Amazzone, che muore prima di poter lanciare la sua Arma.

Il Saggio: un maestro dei Poteri Mentali, della Sapienza e della padronanza del corpo

Armatura e Protezione

Ogni Armatura fornisce un valore di Protezione, che assorbe una parte dei punti Impatto inflitti dagli avversari. Ogni Personaggio può portare 1 sola Armatura alla volta, ma può trasportarne altre di ricambio nell'Equipaggiamento.
Tutti i Personaggi possono usare Armature medie (Protezione 2) e leggere (Protezione 1), mentre quelli che posseggono lo specifico Talento possono portare anche Armature pesanti (Protezione 3 o 4): si tratta in genere solamente dei Guerrieri.
Nonostante possa portare qualsiasi Armatura media o leggera, lo Stregone non può indossare Armature di ferro o acciaio se desidera lanciare Incantesimi e per questo usa in genere Armature in cuoio o d'argento. Nessun combattente può togliersi o cambiarsi l'Armatura durante uno Scontro, poiché è una faccenda che occupa diversi Minuti.

Alcune creature e mostri possono non indossare Armature, ma hanno comunque un valore di Protezione dovuto alla loro natura. In ogni caso, la loro Protezione funziona nello stesso modo di quella degli Avventurieri.
Le Armature e le altre Protezioni assorbono i Danni di Armi a contatto e a distanza, quelli da fuoco e quelli degli Incantesimi Distruttivi (Fuoco e Forza), ma non quelli derivati da veleni, cadute, maledizioni, effetti negativi sovrannaturali e Incantesimi Psichici.
Le armature in cuoio assorbono inoltre i Danni da folgoramento.
Le armature in metallo assorbono inoltre i Danni da acido.

Armi e Impatto

Tutti gli Avventurieri posseggono e sanno usare una Spada o qualsiasi Arma semplice da mischia e la Balestra come Arma a distanza.
L'Impatto delle Armi a contatto, quali esse siano, dipende sempre dalla Classe e dal Livello del combattente e non dall'Arma stessa (a meno che non sia magica o eccezionale).
L'Impatto delle Armi a distanza dipende sempre dall'Arma stessa e non dalla Classe e dal Livello del combattente (salvo alcune eccezioni).
Alcuni Avventurieri possono avere Talenti speciali che offrono vantaggi quando si usano determinati tipi di Armi, diverse da quelle più comuni.

Chi combatte senza Armi (anche nelle azioni di *difesa*) deve ridurre di 2 la propria Prodezza e il proprio Impatto, tranne combattenti mostruosi che sono abituati a usare le proprie armi naturali.

Morte dell'Avventuriero

Quando uno degli Avventurieri gestiti dai Giocatori viene ucciso, gli altri Personaggi vanno avanti con l'avventura o con lo Scontro in corso. Il gruppo ora ha una forza ridotta per via della perdita di un membro, ma ha ancora una possibilità di vincere.
Il Giocatore il cui Personaggio è stato ucciso comunque non deve mettersi in disparte. Fino a quando non potrà creare un nuovo Avventuriero, *gestirà lui per i mostri assieme al Narratore*. Può anche cambiare la strategia di un mostro se lo desidera (comunque non può inventarsi poteri che non siano specificati nella descrizione).
Venire "uccisi" può quindi essere alquanto divertente: si perde il Personaggio ma almeno si può far passare dei brutti momenti agli ex-compagni!
Ma senza imbrogliare!

4. Magia

La magia è il campo speciale degli Stregoni e di tutti gli altri tipi di Incantatori, come Warlock, Maghi e Fattucchieri.

Il Mondo di Legend è pieno di magia e molti sono i Personaggi e le creature che sanno come usare questa forza portentosa. In termini di gioco e per chiarezza, come "Incantatori" si intendono tutti coloro che possono lanciare Incantesimi, mentre gli Stregoni sono espressamente gli Avventurieri che scelgono la Magia come propria nota distintiva e appartengono alla Classe di Stregoni.

Qualunque sia il tipo di Incantatore, esistono quattro tipi di Incantesimi:

Incantesimi Distruttivi: in genere utilizzati negli Scontri, quando vengono lanciati correttamente infliggono dei danni sottoforma di punti Impatto. Se l'Incantesimo riesce all'Incantatore, chi ne è bersaglio non può far nulla per evitare subire quei punti Impatto, ma può utilizzare la propria Protezione per assorbire una parte dei danni.

Incantesimi Psichici: al contrario di quelli Distruttivi, consentono al bersaglio la possibilità di evitarli, ma non permettono di usare la Protezione per assorbire i danni. Per provare a resistere a un Incantesimo Psichico, il bersaglio dell'Incantesimo deve superare una Prova di Intelligenza. Se fallisce e subisce l'Incantesimo, i suoi effetti non possono essere fermati da Armature o protezioni simili.

Incantesimi Rituali: sono quelli troppo lunghi da effettuare per essere utilizzati negli Scontri o in altre situazioni concitate o critiche. Non necessitano in genere di Prove e non c'è bisogno di Richiamarli precedentemente alla mente: l'Incantatore ha tutto il tempo di dedicarvicisi senza fretta.

Incantesimi Speciali: sono quelli che non ricadono in nessuna delle tre categorie precedenti. Sono molto rari e le loro regole specifiche d'utilizzo sono spiegate nel dettaglio nella descrizione dell'Incantesimo.

Richiamare un Incantesimo

Prima di poter Lanciare un Incantesimo bisogna **Richiamarlo** alla mente. Se ciò viene fatto durante un Combattimento, questa azione impegna 1 Round, in cui l'Incantatore non può muoversi, difendersi o fare altro. Tuttavia, Richiamare un Incantesimo non provoca colpi automatici da avversari che ingaggiano l'Incantatore.
Si possono *Richiamare gli Incantesimi* in qualunque momento e tenerli in mente senza sforzo per tutto il tempo che si vuole, quindi è possibile prepararne alcuni prima di iniziare uno Scontro. *Tuttavia* ciascun Incantesimo Richiamato e tenuto a mente riduce momentaneamente l'Intelligenza di 1 punto, fino a che non lo si Lancia o lo si rilascia.

Se si mantengono vari Incantesimi in mente tutto il tempo, allora lo Stregone si getterà all'avventura con un basso valore di Intelligenza, il che lo renderà più vulnerabile agli attacchi mentali e psichici dei suoi avversari, gli renderà difficile superare altre Prove di Intelligenza e, paradossalmente, lo svantaggerà nello stesso Lancio degli Incantesimi.

Lanciare un Incantesimo

Il tentativo di **Lanciare un Incantesimo** richiede a sua volta 1 Turno e non riesce in automatico, specie se effettuato durante uno Scontro o in un altro momento concitato. Anche questa azione non può essere associata al Movimento, né provoca colpi automatici.

Per Lanciare un Incantesimo con successo bisogna superare una Prova di Intelligenza che abbia come malus il valore di Complessità dell'Incantesimo, sempre segnalato accanto al nome dell'Incantesimo stesso. Se si fallisce il Lancio dell'Incantesimo, quest'ultimo rimane ancora in mente e si può provare ancora a Lanciarlo al Round successivo, questa volta con un bonus di 1 punto alla Prova da considerare assieme al malus della Complessità. Ad ogni turno di "fallimento" ulteriore, questo bonus aumenta di 1.
Se i tentativi di Lancio dell'Incantesimo Richiamato alla mente sono interrotti (per esempio se si utilizza un Round per una qualsiasi altra azione o anche per *Lanciare un altro Incantesimo*) allora bisogna riprendere dall'inizio. Se l'Incantatore viene attaccato e/o colpito o subisce un qualsiasi evento passivo, non si tratta di una interruzione.

Per esempio: Ragnarok è uno Stregone con una Intelligenza di 9. Ha richiamato alla mente 2 Incantesimi, quindi attualmente ha il punteggio di Intelligenza ridotto a 7.
In un incontro con tre Hobgoblin decide di usare il suo Incantesimo Cortina di Fulmini. È un Incantesimo dal valore di Complessità di 4, quindi nel primo Round in cui prova a lanciarlo dovrà ottenere 7 o meno col lancio di 2D+4.
Ragnarok fallisce questo difficile tiro, ma continua a provare al Round successivo, stavolta lanciando 2D+3.
Fallisce ancora, ma decide di tentare il tutto per tutto e smettere di concentrarsi sull'altro Incantesimo, così al terzo Round dovrà ottenere 8 o meno lanciando 2D+2.
Questa volta l'Incantesimo riesce e saette crepitanti dilaniano gli Hobgoblin.
Se Ragnarok avesse smesso di provare a lanciare l'Incantesimo per attaccare ed avesse successivamente ripreso al Round seguente, avrebbe dovuto ripartire ancora col lancio di 2D+4.

Tranne nei casi espressamente indicati, un Incantesimo può essere diretto contro bersagli che si trovino nelle caselle adiacenti o a distanza. Che il bersaglio sia singolo o collettivo, il raggio degli Incantesimi è molto corto e corrisponde agli avversari o agli alleati presenti in uno Scontro, ovvero sulla Mappa di combattimento. In campo aperto o a distanze elevate, si consideri che gli Incantesimi abbiano il raggio di azione di tante Caselle quanto il punteggio di Intelligenza corrente dell'Incantatore (compresi i malus presenti, come quello degli Incantesimi richiamati alla mente).
Le Caselle vanno contate solo in orizzontale e verticale e vanno aggirate quelle occupate da altri combattenti o ostacoli insormontabili (muri, colonne, pilastri: le Caselle nere delle Mappe).

5. Prove e Avventure

Che si tratti di agire durante gli Scontri in feroci combattimenti, di affrontare mostri, trappole e insidie di ogni genere, di esplorare contorti sotterranei o terre selvagge, di trattare con sovrani e Maghi e perfino di accapigliarsi in una rissa da taverna, la regola fondamentale durante le avventure è quella della Prova.

Tutto quello che gli Avventurieri possono provare a fare di rischioso o che possa portare delle conseguenze negative, che metta in gioco le loro abilità e caratteristiche, che rappresenti un difficile tentativo di qualsiasi genere o una corsa contro il tempo è una Prova.

Il meccanismo di base delle Prove è semplice: per effettuare una Prova bisogna lanciare 2D e ottenere un risultato uguale o minore a quello della Caratteristica relativa. Se questo avviene, la Prova è superata, altrimenti è fallita.

Per esempio: per attaccare con la spada un avversario, un combattente deve superare una Prova di Prodezza; per poter lanciare un Incantesimo memorizzato un Incantatore deve superare una Prova di Intelligenza, per poter borseggiare un ignaro mercante, un Ladro deve superare una Prova di Prontezza e così via. In ognuno di questi casi, il Giocatore che gestisce il Personaggio deve lanciare 2D e confrontare il risultato con il valore della Caratteristica relativa del proprio Personaggio.

Per questo motivo, avere un punteggio alto in una caratteristica permette di uscire superare un numero di Prove molto elevato.

Varianti delle Prove

Man mano che il Personaggio cresce in forza e abilità, sarà in grado di superare facilmente tutte le Prove più banali che gli possano capitare. Anche particolari effetti magici, benedizioni, Incantesimi o l'uso di Armi o Oggetti speciali possono conferire bonus alle varie Prove. Certe Prove sono però più complesse di quelle comuni.
In questi casi il Narratore può scegliere una delle seguenti possibilità:

- Dare svantaggi alla Prova (*per esempio: quando Lancia un Incantesimo, uno Stregone considera la Complessità dell'Incantesimo come svantaggio alla Prova*).
- Effettuare Prove con più Dadi. Prove "difficili" possono essere simulate utilizzando 3D invece di 2D; prove "quasi impossibili" necessitano di 4D.
- Effettuare più Prove consecutive: Per Prove complesse e articolate, un Narratore può richiedere più Prove consecutive (*per esempio: se un Ladro vuole avvicinarsi di soppiatto e cogliere di sorpresa un avversario, il Narratore può richiedere 2 Prove di Prontezza consecutive, seguite da 1 Prova di Prodezza: qualora le superasse tutte, il Ladro riuscirebbe nel tentativo*).

Qualunque sia il punteggio della Caratteristica o la difficoltà della Prova (anche quelle con 3D o 4D), un Giocatore che ottenga almeno due "1" lanciando i dadi supera la Prova automaticamente. Allo stesso modo, ottenere almeno due "6" con i dadi vuol dire fallire la Prova automaticamente.

Sfide

In alcuni casi di confronto tra più Personaggi, che siano Avventurieri o meno, può essere necessario giocare una Sfida.
In una Sfida i contendenti lanciano 2D e sommano il risultato alla Caratteristica relativa. Chi fa di più ha vinto e si risolvono gli effetti del risultato.
Oltre che in Combattimento, queste Sfide sono indicate per duelli di magia, giochi d'azzardo, gare fisiche, inseguimenti o corse, competizioni dirette in cui l'agire dell'Avversario sia diretto e lo scontro tra i due personaggi sia attivo.

Per esempio: Logenn il Ladro vuole raggiungere di soppiatto Claymore il Guerriero e rubargli dalle tasche una chiave, senza che questi se ne accorga: Logenn lancia 2D e somma il risultato alla sua Prontezza corrente, mentre Claymore lancia 2D e somma il proprio valore corrente di Intelligenza. Se Logenn ottiene un numero più alto, riesce nel furto; se vince Claymore invece, il Guerriero becca il Ladro con le mani nel sacco; se infine il risultato è pari, Claymore crede di sentire qualcosa e Logenn si ferma di colpo, cautamente: i due devono tirare nuovamente per rinnovare la Sfida!

Un altro esempio: Logenn è inseguito nella foresta da Rolf il Barbaro, che vuole farlo a pezzi con la sua ascia. Per vedere se Logenn riesce a sfuggire o sei Rolf riesce a prenderlo, bisogna effettuare una Sfida di Prodezza. Ciascuno tira 2D e somma la propria Prodezza corrente: Se Logenn ottiene un numero più alto, riesce a seminare l'inseguitore; se vince Rolf invece, il Barbaro acciuffa il Ladro e lo sbatte a terra; se infine il risultato è pari, i due rimangono più o meno alla stessa distanza e devono confrontarsi di nuovo.

Sfide: convincere il capo degli Elfi a non ordinare la tua esecuzione è una Sfida di Intelligenza

Situazioni d'Avventura

Ecco le più comuni situazioni in cui si possono imbattere gli Avventurieri nel corso delle loro imprese. Questi spunti vanno usati dai Giocatori per comprendere le potenzialità dei propri Personaggi e dal Narratore per comprendere come gestire queste circostanze.

Porte e Forzieri

Le Porte e i Forzieri che si possono incontrare durante l'avventura possono essere:

- **Chiuse Magicamente**: sono determinate nella stessa trama dell'avventura. Si aprono solo con mezzi prodigiosi, come parole magiche, enigmi, combinazioni particolari e Oggetti-Chiave specifici o perfino la morte dell'Incantatore che li ha sigillati. Non possono essere aperti in modi convenzionali.
- **Chiuse**: tutte le Porte comuni in un sistema di ambienti tipico di un'avventura hanno 2 probabilità su 6 di essere chiuse. Appena gli Avventurieri incontrano una Porta che può essere casualmente aperta o chiusa, il *GamesMaster* deve tirare 1d6: se ottiene 1 o 2 la Porta è chiusa. Stessa cosa avviene con i Forzieri, che però hanno una Probabilità di essere chiusi di 5 su 6 (da 1 a 5 il Forziere è chiuso).
- **Aperte**: se la Probabilità o la logica dell'avventura in corso lo prevedono, la Porta e il Forziere sono aperti e le si può attraversare o frugare comunemente.

Una Porta nel cuore di un Sotterraneo: c'è 1 possibilità su 3 che sia chiusa!

Aprire Porte e Forzieri

Aprire una Porta o un Forziere chiusi è possibile in vari modi:

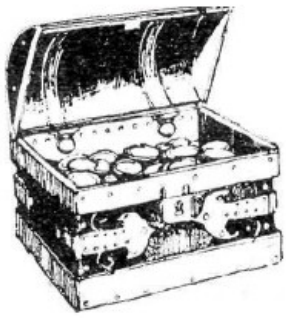
- Con l'apposita Chiave, Oggetto, Parola d'Ordine

- Sfondandoli con colpi e spallate. Per fare questo è necessario superare una Prova di Prodezza, di difficoltà variabile a seconda della durezza della Porta o del Forziere. Per ogni tentativo successivo al primo, si può considerare un vantaggio di circostanza di 1 progressivo (il cedimento della struttura!). In ogni caso, ogni colpo che si dà, compreso il primo e anche in caso di successo, causa 1 Danno (l'Armatura non protegge) e può essere sentito da nemici in ascolto.

- Forzandoli con una Prova di Prodezza, di difficoltà variabile a seconda della durezza della serratura. Per Forzare una Porta o un Forziere occorre usare una **Spranga** o un'Arma qualsiasi. Se si usa la Spranga non ci sono problemi, ma ogni volta che si prova con un'Arma, anche in caso di successo, l'Arma si danneggia, acquisendo un -1 progressivo che si applicherà alla Prodezza ogni volta l'Arma verrà usata successivamente (anche per aprire ulteriori Porte e Forzieri). In altre parole, ogni volta si usa un'Arma per Forzare, questa comincia a dare degli svantaggi a chi la impugna. Dopo 4 usi di questo tipo, l'Arma si spezza e si deve gettare via. Una **Mola** può ripristinare la funzionalità dell'Arma, azzerando di volta in volta lo svantaggio, ma l'Arma si spezza comunque dopo 4 usi. Per affilare l'Arma con 1 Mola ci vuole 1 ora.

- Scassinandoli con un Grimaldello. In questo caso bisogna possedere 1 **Grimaldello** e superare 1 Prova di Prontezza di difficoltà variabile a seconda della complessità della serratura. In ogni caso, al termine di ogni sfida il Grimaldello diventa inutilizzabile. Grimaldelli particolari offrono dei vantaggi su queste Prove.

In ciascuno di questi casi, se alla Porta o al Forziere è associata anche una Trappola non individuata e disattivata, la Trappola scatta al primo tentativo di apertura e agisce come progettato.



Uno Scrigno finalmente aperto. Ne valeva la pena!

Cercare Porte Segrete
Cercare una Porta Segreta è un altro bell'affare. Si effettua una Prova di Prontezza di Difficoltà variabile a seconda dell'occultamento della Porta (ben nascosto: 3D, praticamente introvabile: 4D), cercando in una zona ben specifica adiacente alla Casella di chi cerca.
Superare la Prova vuol dire trovare la Porta Segreta (se esiste). Trovare il modo di aprirla prevede invece una Prova di Intelligenza, sempre di Difficoltà variabile.
Un Avventuriero che superi la Prova di Intelligenza trova il meccanismo segreto che spalanca il passaggio.
Nessun altro sistema può far aprire una Porta Segreta. Essa non ha serratura da scassinare o forzare, non ha un chiavistello né può essere sfondata.
Se alla Porta Segreta è associata una Trappola non individuata e disattivata, la Trappola scatta al primo tentativo di apertura e agisce come progettato, nonostante l'Avventuriero possa essere stato *fortunato* nel trovare il modo di aprire il passaggio.

Cercare Trappole
Per Cercare Trappole bisogna effettuare una Prova di Prontezza di difficoltà variabile a seconda dell'occultamento della Trappola (ben nascosto: 3D, praticamente introvabile: 4D), cercando in una zona ben specifica adiacente alla Casella di chi cerca.
Superare la Prova vuol dire trovare la Trappola (se esiste). Per Disattivarla bisogna superare 1 Prova di Intelligenza di difficoltà variabile a seconda della complessità della Trappola.

Fallire la Prova per Cercare o quella per Disattivare una Trappola causa la sua attivazione.

Cercare Tesori
Si intende per Tesoro qualsiasi "Bottino" o insieme di Oggetti speciali, magici o preziosi che si possa reperire presso la dimora o la tana di un Avversario, in nascondigli speciali, scrigni o quant'altro, come ricompensa degli Avventurieri, per completare o arricchire il loro Equipaggiamento o semplicemente per proseguire l'avventura.
Quantità, qualità e tipologia di Oggetti, Armi, Armature, Pozioni e Bottino che costituiscano il Tesoro sono lasciati all'inventiva e al giudizio del Narratore.
Ogni volta sia previsto dall'avventura, una stanza, zona specifica, tratto di corridoio o area può essere ispezionata accuratamente alla ricerca di un Tesoro nascosto.
In questo caso bisogna effettuare una Prova diffidile di Prontezza (3D).
Se si supera la Prova, si trova un Tesoro nascosto casuale (si veda Tabella all'Appendice relativa), mentre un fallimento potrebbe voler dire che si incappa in un mostro errante, a giudizio del Narratore.
Le cose evidenti, gli Oggetti previsti appositamente nell'avventura, i Forzieri e l'Equipaggiamento di avversari sconfitti non hanno bisogno di tiri per essere individuati e non rientrano nella logica dei Tesori nascosti.

Cercare Tesori nascosti in un'area dove c'è una Trappola non individuata e disinnescata causa la sua attivazione.

Quando scatta una Trappola...
Quando scatta una Trappola si deve effettuare una Prova di Prontezza di difficoltà variabile (banale: 2D, pericolosa: 3D, efficientissima: 4D). Se si supera la Prova la Trappola è evitata, altrimenti essa colpisce il Personaggio, che ne subisce gli effetti.
Alcune Trappole possono coinvolgere più Avventurieri, ciascuno dei quali dovrà effettuare la propria Prova e risolvere gli eventuali effetti della Trappola singolarmente.
Le Armature non hanno effetto né forniscono vantaggio contro alcuni tipi di Trappole.

Alcuni tipi di Trappola

Trappola a fossa: Una fossa/botola si apre sotto i piedi di chi entra in una speciale Casella. Chi non supera la Prova di Prontezza precipita in un pozzo di pietra profondo 9 metri, subendo 3D di Danno, assorbibili dall'Armatura.

Aggravanti possibili: 1D di Danno aggiuntivi ogni 3 metri in +
Acqua sul fondo: rischio di annegamento
Pareti lisce: impossibile risalire scalando
La botola si richiude (Prova di Intelligenza per riaprirla)
Mostro sul fondo: Scontro in solitaria
Spuntoni sul fondo: +2D di Danno (ed eventuale Veleno)

Trappola a macigno: Un pietrone di 1 quintale, una frana o un altro oggetto di peso simile cade sulla testa di chi entra in una speciale Casella. Chi non supera la Prova di Prontezza subisce 2D di Danno, non assorbibili dall'Armatura.

Aggravanti possibili: 1D di Danno aggiuntivi ogni 50 kg in +
Schiacciamento: 1 Prova di Prodezza per liberarsi
Più Caselle vengono colpite dallo stesso innesco
Ostruzione: la via è bloccata dalla frana

Soffio di spore: delle muffe velenose o dei soffioni comandati da un mantice insufflano una polvere tossica in un'area, coprendo un intero ambiente o solo alcune Caselle. Chi non supera la Prova di Prontezza subisce 4D di Danni urticanti, non assorbili dall'Armatura.

Aggravanti possibili: Le spore rimangono attive sulla Casella 1D6 minuti
Se respirate provocano ulteriori 2D di Danni
Fallire 1 Prova di Resistenza causa effetti aggiuntivi
Le spore si iniettano sottopelle e iniziano a proliferare

Dardo: un innesco premuto camminandoci sopra, fa partire un dardo da un meccanismo nascosto, puntato ad altezza d'uomo su una Casella specifica. Chi non supera una Prova di Prontezza subisce 1D di Impatto, assorbibili dall'Armatura.

Aggravanti possibili: Il Dardo è grosso o enorme: 2D o 3D di Impatto
Il Dardo evitato dall'Avventuriero può colpire gli altri
Il Dardo scatta da molto vicino: la Prova è "difficile"
I Dardi sono 1D e ciascuno infligge 1D di Impatto
Lo stesso innesco fa scattare Dardi contro più Caselle

Lama rotante: una lama rotante entra ed esce dalle pareti. Chi non supera una Prova di Prontezza subisce 1D di Impatto, assorbibile dall'Armatura.

Aggravanti possibili: Le lame sono più di una per Casella: +1D a lama
Vi sono più Caselle interessate: 1 Prova per ogni Casella
Il meccanismo rimane attivo in perpetuo

Lastra di chiusura: un pesante blocco chiude la stanza e intrappola gli Avventurieri all'interno. Chi non supera una Prova di Prontezza rimane all'interno ma chi ottiene un punteggio uguale alla propria Prontezza subisce 2D di Impatto, come nella Trappola a macigno. La lastra può essere solo sfondata con Prove di Prodezza "quasi impossibili".

Aggravanti possibili: Si apre una porta segreta ed esce un mostro
Una Trappola "Soffio di Spore" investe tutte le Caselle

Bocce incendiarie: delle bocce piene di fuoco liquido cadono dal tetto e si infrangono sul pavimento, incendiando le Caselle. Chi non supera una Prova di Prontezza ogni volta che attraversa una casella incendiata, subisce 1D da fuoco.

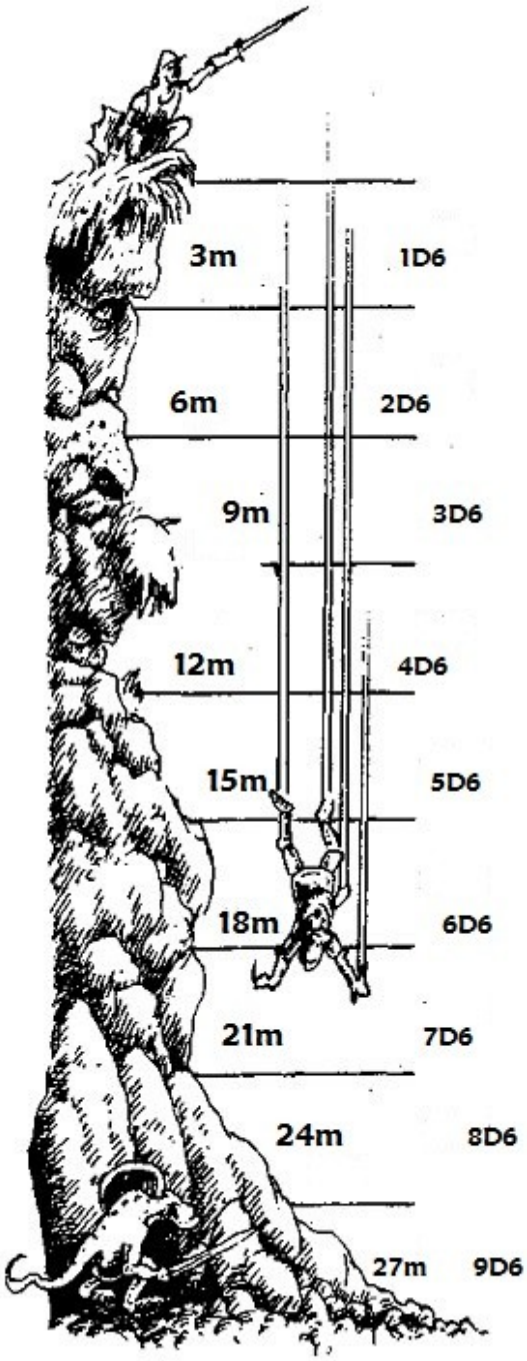
Arrampicarsi

Ogni Avventuriero è in grado di scalare una parete se questa presenta degli appigli o salire su un albero sfruttando i rami più bassi alla velocità di 1,5 metri per Turno. Tuttavia ogni 3 metri di Arrampicata deve superare una Prova di Prodezza. Se fallisce, l'Avventuriero può cadere o non essere in grado di muoversi finché non supera la Prova successiva.
Alcune situazioni possono rendere più difficile o facile la Prova:

Circostanza	***Modificatore***
Nessun appiglio	malus 2
Superficie scivolosa o instabile	malus 1
Superficie molto scivolosa o instabile	malus 2
Uso di **Arpioni** o di **Corda** e **Rampino**	bonus 1
Legato con **Corda** ad un altro	bonus 2
Sotto attacco	malus 2

Cadute

Cadere in trappole a pozzo, da un muro o da un albero causa Danni che possono essere letali: 1D ogni 3 metri. Superare una Prova di Prodezza, con un malus di 1 al tiro dei dadi per ogni 3 metri di caduta, permette di sottrarre 1 a ogni D lanciato per i Danni.
Questi Danni non sono soggetti ad Assorbimento.



Saltare

Superando con successo una Prova di Prodezza si può saltare con rincorsa come segue:

Salto in lungo: 4,5 metri (3 Caselle)
Salto in alto: 1, 5 metri (1 Casella)
Lasciarsi cadere: Ignorare 3 metri di caduta

Ogni 1 punto di differenza nel superamento della Prova conferisce inoltre:

Salto in lungo: +0,5 metri
Salto in alto: +20 centimetri
Lasciarsi cadere: Ignorare 1 metro in +

Nuotare

Nuotare è un azione automatica per tutti gli Avventurieri in condizioni normali, che andrebbe al limite utilizzata in combinazione con le regole del Soffocamento. In casi di tratte difficili e acque fredde o agitate si deve effettuare una Prova di Prodezza ogni 30 metri, con il rischio di essere trascinati via dalla corrente o risucchiati sul fondale.
In qualsiasi Prova di Prodezza a parte il nuotare che si effettua in acqua, la Prodezza va considerata la metà (in eccesso) del valore corrente.

Respirare e soffocare

Immersioni, passaggi sommersi, trappole a gas, presenza di fumo velenoso e altre situazioni simili necessitano di regole sul trattenimento del fiato e sul soffocamento.
Ogni Round dopo il primo in cui si trattiene il fiato si deve lanciare 1D e tenere conto del punteggio ottenuto, sommandolo di volta in volta. Appena il punteggio raggiunge il valore corrente di Resistenza, l'Avventuriero non può più trattenere il respiro e deve inalare aria o perdere i sensi (e quindi inalare).
Non si può parlare o lanciare Incantesimi mentre si trattiene il fiato.

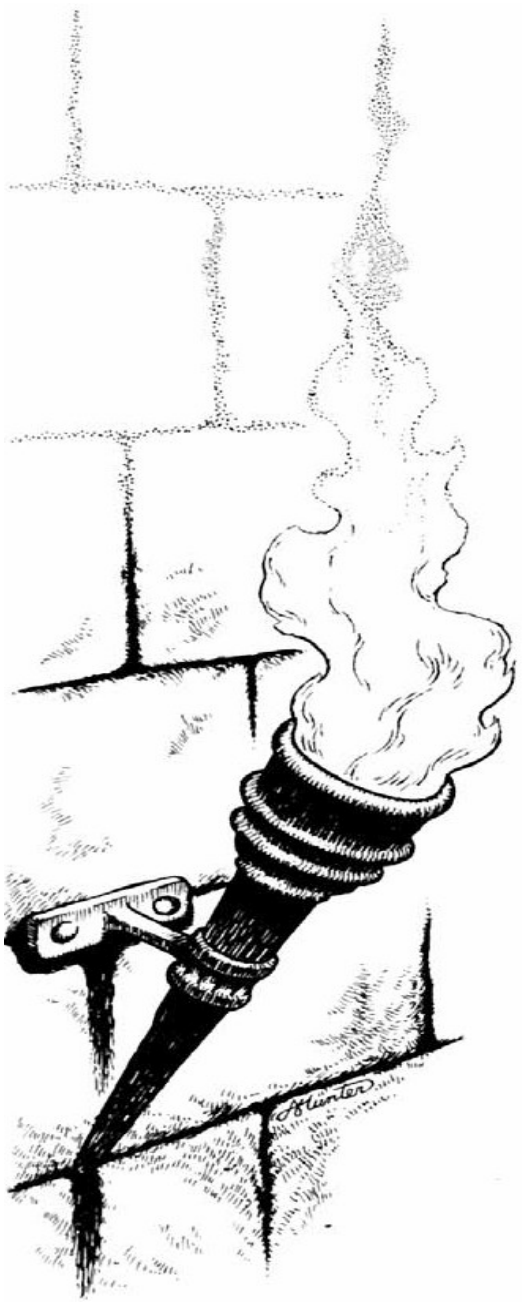
Cavalcare

Anche cavalcare, in condizioni normali, è un azione automatica per tutti gli Avventurieri. In casi di galoppate mozzafiato, impennate o cavalcature imbizzarrite si deve effettuare una Prova di Prodezza ogni 30 metri, con il rischio di essere sbalzati a terra e subire così 1D di Danni, che le Armature non possono assorbire.
L'uso di **Finimenti** permette di sfruttare un bonus di 1 ad ogni Prova.

Alcune creature non sono affatto facili da cavalcare!

Visuale e fonti di Luce

Rispettando ostacoli e angoli, si suppone che un Avventuriero possa vedere negli spazi aperti e illuminati quanto l'esperienza comune permetta, mentre Torce e Lanterne permettono una visuale pari al proprio punteggio di Intelligenza, espresso in Caselle.



Un Avventuriero completamente **al buio** o accecato non riesce a percepire nulla, ma può agire solo aumentando di 1D ogni Prova che deve effettuare che necessiti della vista.

Al buio o da accecati il Movimento è ridotto a 1 Casella a Round, non si possono leggere Pergamene o altri testi, non si può tirare con un'Arma a distanza o Lanciare Incantesimi Distruttivi.

Le **Torce** non vengono comunemente vendute ma possono essere ricavate dagli Avventurieri con materiali vari durante un'avventura (basta ci sia legno).
Durano 30 minuti e possono spegnersi con improvvisi sbuffi di vento.

Con **1 Lanterna** non ci sono problemi di vento, ma bisogna avere a disposizione Olio, visto che 1 **Fiasca d'Olio** dura 1 Ora.

Non è necessario contare "acciarino" e "pietra focaia" tra gli Oggetti dell'Equipaggiamento: gli Avventurieri sanno come accendere Torce, Bracieri, fuochi e Lanterne in ogni momento.

Chi tiene in mano 1 Torcia o 1 Lanterna non può usare Armi a due mani per combattere (Archi o Balestre per esempio) e deve considerare 1 mano occupata.

Ascoltare e origliare

Quando il Narratore lo ritenga opportuno, potrebbe chiedere agli Avventurieri di effettuare una Prova di Intelligenza per riuscire a sentire un rumore in lontananza o per origliare da dietro una Porta quello che succede oltre di essa.
Si tratta in genere di Prove comuni (2D), che possono essere modificate da modificatori come lo spessore della Porta, la distanza, il livello del rumore o delle voci da ascoltare.
Una Sfida tra l'Intelligenza di chi ascolta e la Prontezza di chi si muove può essere utilizzata per determinare se qualcuno riesce a raggiungere furtivamente un avversario.

Nascondersi e Muoversi silenziosamente

Questa azione si può effettuare con una Sfida tra la Prontezza di chi si nasconde e l'Intelligenza di chi dovrebbe vederlo o sentirlo, oppure Prove di Prontezza pure dell'Avventuriero interessato.

Per fare qualche esempio: attraversare una stanza senza svegliare una creatura che russa sonoramente è una Prova da 2D-2, avvicinarsi di soppiatto a delle guardie armate che guardano da un'altra parte è una Prova da 2D, nascondersi per non essere visti da una creatura che sta passando è una Prova da 3D mentre celarsi in una stanza da un avversario che sta cercando attivamente è una Prova da 4D.

Svuotare Tasche

Svuotare Tasche è un'azione che si effettua con una Sfida tra la Prodezza di chi tenta e l'Intelligenza di chi dovrebbe vederlo o sentirlo o con semplici Prove di Prontezza. Borseggiare un avventore brillo in una taverna fumosa è una Prova da 2D-2, ma borseggiare un avversario attento che fronteggia l'Avventuriero è una Prova da 4D.

Borseggiare, nascondersi e acquattarsi: qualcuno ha chiamato il Ladro?

Distrarre
Nel caso il gruppo provi a distrarre un avversario potenziale con un metodo plausibile, per evitare di affrontarlo o coglierlo di sorpresa è necessario che un Avventuriero vinca una Sfida tra l'Intelligenza del nemico e la propria Prontezza o superi una Prova adeguata di Prontezza. Se una delle due cose non avviene al primo tentativo, l'avversario non può essere più distratto e sarà anzi all'erta e pronto per il combattimento.
Un combattente che riesce a distrarre un avversario durante uno Scontro ottiene un +2 alla propria prossima azione contro lo stesso avversario al turno immediatamente successivo.

Corrompere
In alcuni casi, i personaggi dotati di intelligenza e vita sociale possono accettare una piccola tangente per ignorare o aiutare gli Avventurieri.
Come regola generale il Narratore potrebbe tirare 1D, 2D, 3D o 4D e il risultato sancisce quanti Pezzi d'Oro sono necessari per soddisfare una creatura che può essere corrotta, ma questa cifra può salire esponenzialmente a seconda del benessere e dell'interesse dei Personaggi.
A questo punto l'Avventuriero deve vincere una Prova di Prontezza per vedere se riesce a convincere l'altro ad essere davvero corrotto. La Prova deve essere adeguata alla situazione (*per esempio: corrompere un meschino bandito incontrato nelle terre selvagge è una Prova da 2D, ma corrompere una guardia fedele, all'interno di una struttura che appartiene al proprio padrone è una Prova da 4D*).

Se il tentativo ha successo, la creatura accetterà la Corruzione, altrimenti scatterà avanti, attaccando e cogliendo di Sorpresa l'Avventuriero. Gli Animali potrebbero venire corrotti allo stesso modo, ma usando un numero di Provviste pari ai D di Pezzi d'Oro equivalenti nella corruzione di Umanoidi.

Un combattente che riesce a corrompere un avversario durante uno Scontro riesce a fermare lo Scontro e trattare con lui. In ogni caso, un Personaggio specificamente ostile agli Avventurieri non si lascerà corrompere.

Persuadere
Anche un onesto tentativo di persuasione e un discorso motivatore con argomentazioni ragionevoli possono cambiare l'atteggiamento di un Personaggio. È necessario che un Avventuriero vinca una Sfida di Intelligenza con l'altro Personaggio per portarlo dalla propria parte. Se il tentativo ha successo, l'altro accetterà la Persuasione, altrimenti potrebbe anche scattare avanti, attaccando e cogliendo di Sorpresa l'Avventuriero.

Intimidire
Anche dei feroci guerrieri potrebbero dire la loro contro avversari titubanti o timorosi. In questi casi è necessario che un Avventuriero vinca una Sfida di Prodezza contro l'Intelligenza dell'altro Personaggio per intimorirlo, farlo arrendere o fuggire, anche durante uno Scontro. Se il tentativo fallisce, il Personaggio non può essere più intimidito dallo stesso Avventuriero e potrebbe anche scattare avanti, attaccando l'Avventuriero.

Imbrogliare e Camuffarsi
Camuffarsi, imbrogliare, mentire, fingersi qualcun altro e mescolarsi alla folla sono tutte azioni che possono prevedere una Sfida di Prontezza, contro l'Intelligenza del personaggio da ingannare o semplici Prove di Prontezza.
Se il tentativo ha successo al primo colpo, il personaggio o la creatura sarà ingannata, altrimenti reagirà negativamente e potrebbe anche scattare avanti, attaccando e cogliendo di Sorpresa l'Avventuriero.

Trucchi in combattimento

Alcuni Avventurieri più sicuri di sé potrebbero decidere di utilizzare tentativi di imbroglio, distrazione, corruzione, persuasione e intimidazione durante uno Scontro, come un modo di calmare o evitare degli avversari.
Questi Trucchi (assieme al più comune "parlare") possono esere utilizzati come azioni varie di Manovra in combattimento, con tutte le regole che sono proprie di questa opzione.
Poiché sono tutte azioni effettuate contro un avversario che si sta combattendo, tutte le Prove o le Sfide vanno giocate con un malus di 1D.

Una coppia di mostri antropofagi ben armati e furiosi.
Sarà meglio tentare di imbrogliarli, camuffarsi, distrarli, corromperli o persuaderli?

Dormire, mangiare, riposare

Pranzare rimette in forze gli Avventurieri. Ogni Pasto di una certa qualità e quantità fa recuperare 1 punto Resistenza, ma non si possono recuperare più di 2 punti al giorno in questo modo. D'altra parte, non mangiare almeno 1 Pasto in una intera giornata provoca la perdita di 1 punto Resistenza. Pasti di qualità e quantità eccellente o cibi incantati possono far recuperare 2 o addirittura 3 punti Resistenza, ma rimane il limite di 2 Pasti al giorno.

Anche dormire aiuta a recuperare le energie. Ogni periodo di otto ore consecutive e tranquille di sonno fa recuperare 1 punto Resistenza per Livello (2 o 3 se il sonno è incantato o il ristoro veramente speciale). Saltare una notte di riposo oppure dormire male e poco invece fanno perdere analogamente 1 punto Resistenza per Livello.

Anche essere svegliati all'improvviso e dover saltar su a combattere o agire non è un'azione immediata. Anche coloro che dormono in Armatura avranno bisogno di 3 Round per rimettersi in piedi, afferrare le Armi e unirsi con successo al Combattimento.

A parte in casi speciali, in genere i prezzi di taverne e Locande per Pasti e camere dignitose è il seguente:

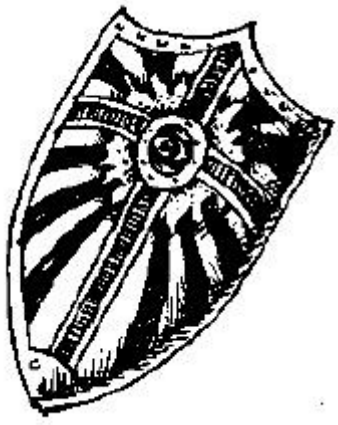
1 camera per 1 notte:	1 PO a persona
1 cena:	1 PO a persona

Attenzione: alcune taverne sono posti poco raccomandabili!

Veleni, Malattie, Maledizioni e Insidie varie

In un mondo come quello di Legend possono essere pressocchè infiniti i pericoli che provengono da cause diverse da quelle del Combattimento.
Esistono innumerevoli Veleni che possono essere iniettati da nemici, distillati in laboratorio, cosparsi sulle Armi o versati nei cibi, così come molte sono le Malattie, le infezioni, i parassiti e i morbi che possono colpire anche il più resistente degli Avventurieri.
Creature malvagie possono infliggere Maledizioni o scagliare colpi magici che feriscono tramite fuoco incantato, gelo, energia sovrannaturale, corruzione della carne, elettricità, acido, effetti tonanti, vibrazioni e altre simili cause. In generale:

- Per resistere a tutti gli effetti malefici spirituali, illusori, di asservimento e mentali bisogna effettuare delle Prove di Intelligenza, come se ci si trovasse di fronte a Incantesimi Psichici; le Prove potrebbero però essere “difficili” o “quasi impossibili” a seconda della potenza dell'effetto.
- Per evitare tutto quello che fisicamente viene scagliato addosso ad un Avventuriero bisogna effettuare delle Prove di Prontezza (anche “difficili” o “quasi impossibili”).
- Quando un Avventuriero viene colpito da Malattie o Veleni, ha in genere la possibilità di effettuare una Prova di Prodezza o Resistenza per evitarne gli effetti più gravi. È anche possibile avere 1 Round a disposizione per poter ingerire Antidoti o Pozioni di cura varie o fare azioni equivalenti che annullino gli effetti.
- Danni da Gelo possono essere provocati da condizioni ambientali estreme o attacchi magici speciali, causando riduzione di punti Resistenza e malus alla Combattività. Le Armature non hanno effetto su questi Danni, ma Mantelli di Pelliccia, Guanti di Pelliccia, Sacchi a Pelo e Bracieri sì.
- Danni da Fuoco possono essere dovuti all'attraversamento di Caselle incendiate, frecce incendiarie, liquidi esplosivi, Incantesimi specifici o effetti simili. Normalmente, le Armature funzionano contro i Danni da Fuoco, ma esistono oggetti speciali e magici che potrebbero funzionare ancora meglio.
- Danni da Folgoramento possono derivare da congegni, fulmini, scariche e Incantesimi e in genere non è possibile prevenirli con Prove di Prodezza. Le Armature in metallo non possono assorbire Danni di questo tipo ed essi potrebbero anche causare effetti collaterali come malus all'Intelligenza.
- Danni da Acido possono essere causati da creature dotate di particolari armi biologiche, intrugli alchemici ed effetti magici. Le Armature in cuoio non possono assorbire Danni di questo tipo che anzi potrebbero rovinarle.
- Danni da Forza sono provocati da Incantesimi che sfruttano l'energia pura della magia come un'Arma. Questi Danni sono comunemente assorbiti dalle Armature.



6. Equipaggiamento

C'è un limite a quanto ogni Avventuriero può portare con sé. Come mostrato nella Scheda del Personaggio, ogni Avventuriero può di solito avere fino a 10 Oggetti, compresi quelli indossati o impugnati. Solo gli abiti comuni portati al di sotto delle Armature e alcuni Oggetti speciali non contano in questo calcolo e possono al limite essere segnati nelle Note.

Se l'inventario è al pieno della capienza e trova un Oggetto che desidera, il personaggio deve scartare uno degli Oggetti che sta portando (o darlo a un altro Avventuriero) per poter fare spazio nel proprio Equipaggiamento.

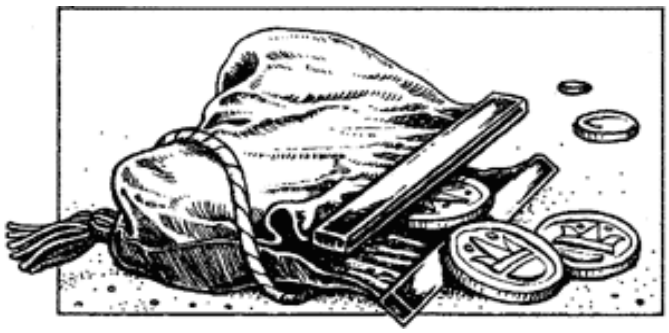
Alcuni Oggetti, come Astucci e Faretre, possono contenere a loro volta un numero limitato di altri Oggetti, come rispettivamente Quadrelli e Frecce.
Faretre, Astucci e Oggetti simili contano come 1 Oggetto *senza nessuna relazione* col numero di altri oggetti che contiene. Ovvero, se un Avventuriero ha in spalla una Faretra contenente 6 Frecce, essa conta sempre come 1 Oggetto e non come 7.

Anche la tua Borsa del denaro conta come 1 Oggetto. Come per la Faretra, la Borsa del denaro contiene fino a un massimo di 100 Pezzi d'Oro ma, che sia piena o vuota, conta solo come 1 Oggetto.

Tra gli Oggetti d'Equipaggiamento vanno considerati:

- Armi
- Armature
- Faretre: possono contenere a propria volta fino a 6 Frecce
- Astucci: possono contenere a propria volta fino a 10 Quadrelli
- Pozioni, Fiale, Elisir: ogni Boccetta può contenere a sua volta 1 o + Dosi
- Pergamene e Libri:
- Anelli, Bracciali o altri Oggetti con poteri speciali
- Chiavi e Oggetti-Chiave
- Razioni di Provviste: ogni Razione settimanale conta come 1 Oggetto
- Borse del denaro: possono contenere a propria volta fino a 100 Pezzi d'Oro
- Altro denaro fuori dalla Borsa: fino a 50 Pezzi d'Oro contano come 1 Oggetto

Tutti gli Oggetti comuni hanno un prezzo e possono essere rivenduti ai mercanti, che li riacquisteranno a metà del loro valore di scambio (per difetto).



Ecco alcuni Oggetti che appaiono nella serie e possono essere usati comunemente:

Armature

Pettorale (3 PO): Armatura leggera (Protezione 1), in genere appannaggio di Barbari e Assassini.

Giubba di cuoio leggero (2 PO): Armatura leggera (Protezione 1), in genere appannaggio di Barbari e Assassini.

Corpetto di cuoio rinforzato (10 PO): Armatura media (Protezione 2), in genere appannaggio dei Ladri.

Cotta di Maglia (16 PO): Armatura media (Protezione 2), in genere appannaggio dei Saggi e dei Guerrieri alle prime armi.

Giaco di Maglia (30 PO): Armatura pesante (Protezione 3), in genere appannaggio dei Guerrieri.

Corazza di piastre (30 PO): Armatura pesante (Protezione 4), in genere appannaggio dei Guerrieri più esperti.

Armature speciali e migliorate

Armatura d'Argento: il costo di queste Armature è 10 volte quello originario, ma esse sono di fattura migliore (Protezione +1) e possono essere indossate da Incantatori senza far perdere loro la capacità di Lanciare Incantesimi. Giubbe e Corpetti non possono essere resi d'Argento e l'Armatura è ovviamente considerata di metallo per gli effetti da Acido e Folgoramento. Solo i migliori artigiani ne dispongono. La tipica Armatura degli Stregoni all'inizio delle loro avventure è un Pettorale d'Argento (PO 30).

Armatura Eccellente: il costo di queste Armature è 10 volte quello originario, ma esse sono di fattura migliore e possono essere indossate come fossero di un grado di ingombro minore del normale: Armature pesanti di qualità eccellente contano come Armature medie, Armature medie di qualità eccellente contano come Armature leggere e, Armature leggere di qualità eccellente contano come se non si indossasse alcuna Armatura.

Armatura Incantata: il costo di queste Armature è 20 volte quello originario, ma esse sono di fattura sublime (Protezione +2) e possono essere indossate da Incantatori senza far perdere loro la capacità di Lanciare Incantesimi. Le Armature incantate in metallo sono anche automaticamente d'Argento (il bonus complessivo di Protezione è +2). Solo fabbri speciali e leggendari ogni tanto ne relaizzano qualcuna, per committenti eccezionali.

Armatura Leggendaria: il costo di queste Armature è 30 volte quello originario, ma esse sono di fattura sublime (Protezione +2) e cumulano in sé i privilegi di Armature Incantate ed Eccellenti. Sono oggetti che non vengono commerciati comunemente.

Armatura Divina (o Demoniaca o dei Geni o Fatata, ecc...): il costo di queste Armature è 100 volte quello originario, ma esse sono di fattura sovrannaturale (Protezione +3), non impediscono il Lancio di Incantesimi e chiunque può indossarle, anche senza avere lo specifico Talento. Sono reliquie straordinarie che non vengono commerciate comunemente.

Armi

Spada (8 PO): l'Arma a contatto più comune, che funziona esattamente come spiegato nel regolamento. Un Avventuriero armato di Spada è paragonabile a un qualsiasi nemico o mostro addestrato alle proprie Armi, naturali o meno.

Arco (4 PO): un'Arma a distanza utilizzabile solo da chi possiede il talento Tecnica dell'Arco e può incoccare 1 Freccia. Per usarlo servono entrambe le mani e chi si trova a combattere a contatto con l'Arco è come fosse disarmato.

Faretra e Frecce (2 PO): le Frecce vanno usate con l'Arco in una normale azione di Tiro e vanno riposte nella Faretra. Ogni Freccia utilizzata causa 1D di Impatto e si spezza, che colpisca o meno. In ogni Faretra possono essere contenute fino a 6 Frecce ed esse, assieme alla Faretra contano come 1 solo Oggetto. Una Faretra piena costa 2 PO, mentre 6 Frecce costano 1 PO.

Bastone da Combattimento o Asta (1 PO): tutti possono utilizzarlo per colpire in alternativa alla Spada, se non che servono due mani per usarlo. Quelli che posseggono la Tecnica del Bastone possono usarlo in maniera speciale (vedi) e con una sola mano.

Ascia (5 PO): L'Ascia equivale esattamente alla Spada per ogni combattente. Chi possiede la Tecnica dell'Ascia ha però dei vantaggi: può usarla a contatto con +1 all'Impatto e può tirarla entro 3 Caselle come Arma a distanza (Impatto: 1D+1). L'Ascia non si spezza quando tirata e può essere recuperata con una Manovra dopo che l'avversario è morto.

Pugnale (3 PO): il Pugnale può essere utilizzato per combattere a contatto; chi possiede il talento Tecnica del Pugnale può anche usarlo per effettuare *tiri*, entro una distanza di 6 Caselle (Impatto 1D-1). In entrambi i casi, chi usa il Pugnale ha -1 alla propria Prodezza. Il Pugnale non si spezza quando tirato e può essere recuperato con una Manovra dopo che l'avversario è morto.

Stella da lancio o Shuriken (1 PO): è un'Arma a distanza che può essere utilizzata solo da personaggi che possiedono il talento Tecnica del Pugnale. Gli Shuriken vanno lanciati con una normale azione di Tiro e infliggono 1D-1 di Impatto se colpiscono. Ciascuno di essi conta come 1 Oggetto e non si spezza quando tirato, per cui può essere recuperato con una Manovra dopo che l'avversario è morto.

Giavellotto: il Giavellotto può essere utilizzato in un Tiro a distanza, contro bersagli che si trovino al massimo a 3 Caselle di distanza per combattere a contatto. Ogni Giavellotto tirato causa 1D+2 di Impatto e si spezza, che colpisca o meno.

Martello da guerra: rispetto alla Spada, quest'Arma a contatto a due mani infligge +1D di Impatto, ma è più difficile da usare, cosa che provoca un malus di -2 alla Prodezza di chi se ne sta servendo.

Scudo (4 PO): impugnare lo Scudo permette di non essere considerati disarmati in *difesa* se non si possiede un'altra Arma. Inoltre, lo Scudo permette di tirare 1D ogni volta che si subiscono colpi da attacchi a contatto, a distanza e da Incantesimi Distruttivi. Se si ottiene 1 il colpo è parato e non si subisce alcun danno, ma se si ottiene 6 lo Scudo si spezza e diviene inutilizzabile. Il talento Tecnica dello Scudo migliora queste prestazioni. La mano che impugna lo Scudo non può essere usata per seconde Armi o Armi a due mani.

Balestra (40 PO): un'Arma a distanza utilizzabile da chiunque, in combinazione con i Quadrelli. È un'Arma a due mani e chi combatte a contatto con la Balestra è come fosse disarmato.

Astuccio e Quadrelli (11 PO): i Quadrelli vanno usati con la Balestra in una normale azione di tiro e possono essere riposti nell'Astuccio. Ogni Quadrello tirato causa 1D di Impatto e si spezza, che colpisca o meno. Ogni Astuccio può contenere fino a 10 Quadrelli ed essi, assieme all'Astuccio contano come 1 solo Oggetto.
Un Astuccio pieno costa 11 PO, mentre 1 Quadrello costa 1 PO.

Armi speciali e migliorate

Arma in Acciaio Antico: il costo di queste Armi è 10 volte quello originario, ma esse sono di fattura migliore (Impatto +1). Tutte le Armi possono essere di Acciaio Antico o avere proiettili, testa, rivestimenti o punte in questo materiale. Uno Scudo in Acciaio Antico non si spezza con un 6.

Arma Eccellente: il costo di queste Armi è 10 volte quello originario, ma esse sono di incredibile manegevolezza (Prodezza +1). Solo alcuni fabbri le realizzano. Uno Scudo Eccellente non dà bonus alla Prodezza, ma non si spezza con un 6.

Arma Incantata: il costo di queste Armi è 20 volte quello originario, ma esse sono di incredibile pericolosità (Impatto +1D, oppure +3 o +4). Solo fabbri speciali ed esperti di arti arcane ogni tanto ne realizzano qualcuna, per committenti eccezionali. Uno Scudo Incantato conferisce +1 alla possibilità di parare quando si tira il D per lo Scudo (1-2 su 6, 1-3 su 6 se si possiede anche la Tecnica dello Scudo).

Arma Leggendaria: il costo di queste Armi è 30 volte quello originario, ma esse cumulano in sé i privilegi di Armi Incantate ed Eccellenti. Sono oggetti che non vengono commerciati comunemente.

Arma Divina (o Demoniaca o dei Geni o Fatata, ecc...): il costo di queste Armi è 100 volte quello originario, ma esse conferiscono Prodezza +2 e Impatto + 1D oppure Prodezza +1 e Impatto + 2D. Tutti inoltre possono utilizzare pienamente queste Armi, come se avessero il Talento specifico. Sono reliquie straordinarie che non vengono commerciate comunemente. Uno Scudo di questo genere non si spezza con un 6 e para i colpi con 1-3, che si possegga o meno la Tecnica dello Scudo.

Arma arrugginita o danneggiata: funzionano come quelle normali, ma si spezzano irreparabilmente se si ottiene 12 con la Prova di Prodezza mentre le si usa. Non sono oggetto normalmente di commercio. Uno Scudo di questo genere si spezza al primo colpo che si prova a parare.

Spada di Crescentium (16 PO): realizzate in un acciaio molto flessibile, queste Spade possono sfuggire alle perquisizioni, se ben nascoste addosso.

Oggetti Comuni e Balsami

Razioni e Provviste: ogni Provvista giornaliera di qualità comune fa recuperare 1 punto Resistenza e si possono mangiare più razioni al giorno. Non mangiare per 1 giorno provoca la perdita di 1 punto Resistenza. Una quantità di Provviste pari a 7 Razioni costa 2-3 PO e conta come 1 solo Oggetto.

Unguento alle erbe (5 PO a Dose): può contenere 1D di Dosi e ciascuna Dose cura 1D punti Resistenza.

Balsamo di Guarigione (20 PO a Dose): può contenere 1D di Dosi e ciascuna Dose cura 4D punti Resistenza.

Spranga (1 PO): Serve a Forzare Porte e Forzieri. Quando la si usa bisogna superare una Prova di Prodezza con difficoltà relativa alla blindatura dell'oggetto. In caso positivo, la serratura salta senza danneggiare la Porta stessa o il contenuto del Forziere.

Mola (1 PO): questa pietra speciale, assieme a striscie di cuoio, olii e cere, serve a rendere sempre efficienti le tue Armi, specie se usate per Forzare (vedi paragrafo relativo).

Grimaldello (2 PO): questi speciali ferri da ladruncolo servono a Scassinare Porte e Forzieri, superando una apposita Prova di Prontezza di difficoltà variabile a seconda della complessità della serratura. In ogni caso, al termine di ogni sfida il Grimaldello diventa inutilizzabile e va scartato.

Corda (1 PO): un tratto di robusta fune lungo 15 metri costa 1 PO e conta come 1 Oggetto.

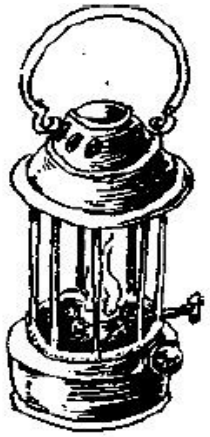
Rampino (3 PO): un robusto arpione da scalata e arrembaggio, da usare insieme alla Corda. Conferisce un bonus +1 durante scalate e arrampicate e in certi casi è del tutto insostituibile.

Braciere (10 PO). Nei climi più rigidi e ventosi, solo i bracieri permettono di accendere legna, carbone e radici per cucinare e riscaldarsi. Gli Avventurieri di un gruppo che usa il braciere durante la notte, assorbono 1 Danno da Gelo a testa per il corso della notte.

Mantello di Pelliccia (14 PO): nei climi rigidi, chi non possiede un mantello di pelliccia per proteggersi dal freddo perde 1 punto Resistenza al giorno. Questo Danno da Gelo può aumentare se la temperatura scende sotto i -10 gradi. Il Mantello può essere indossato sopra altri abiti e sopra l'Armatura e assorbe 1 Danno da Gelo anche durante i Combattimenti, se per esempio gli avversari causano questo tipo di Danni.

Lanterna (4 PO): la Lanterna permette di rischiarare un'area pari al punteggio in Intelligenza di chi guarda, espresso in Caselle (a partire dal punto dove si trova la Lanterna). Possono essere accese in ogni situazione, ma necessitano di Fiasche d'Olio. La Lanterna può contenere al proprio interno la quantità di Olio equivalente a 1 Fiasca, che non conta a quel punto come un'ulteriore Oggetto.

Fiasca d'Olio (1 PO): Ogni Fiasca d'Olio conta come 1 Oggetto, costa 1 PO e dura 1 Ora.



Guanti di pelliccia (2 PO al paio): nei climi più rigidi, chi non possiede guanti come questi rischia il congelamento delle dita e perde 1 punto Combattività. Certi effetti da Gelo possono provenire in Combattimento da colpi speciali o a causa di insidie magiche.

Sacco a pelo (6 PO): nei climi rigidi, chi non dorme in un sacco a pelo per proteggersi dal freddo perde 1D punti Resistenza a notte. Questo Danno da Gelo può aumentare se la temperatura scende sotto i -10 gradi.

Arpioni da scalata (10 PO al paio): in coppia contano come 1 Oggetto e conferiscono +1 alle scalate e alle arrampicate.

Finimenti (5 PO): conferiscono un bonus di +1 a Cavalcare.

Borsa di tahac (erba da fumo - 18 PO): una borsa di foglie secche da fumare con la Pipa. Non hanno nessuna proprietà particolare ma molti Avventurieri sono invaghiti di questo vizio oppure usano queste borse per farsi amici marinai e popolani. Ci sono circa un centinaio di prese.

Pipa d'argilla (6 PO): indispensabile per consumare il tahac o altre foglie da fumo analoghe.

Pozioni, Fiale, Elisir

Bere una Pozione o un liquido simile in Combattimento è un'Azione di Manovra. Personaggi svenuti o incapaci di muoversi non possono bere da soli una Pozione ma ne subiscono gli effetti se qualcuno glie la fa bere. Dopo l'uso, la Boccetta vuota rimane all'Avventuriero e può essere "riciclata", ma conta sempre come 1 Oggetto.

Pozione Guaritrice (5 PO): permette di recuperare 2D di Resistenza per ogni Dose. Ogni Boccetta contiene 1 sola Dose.

Pozione Guaritrice concentrata (8 PO): permette di recuperare 3D di Resistenza per ogni Dose. Ogni Boccetta contiene 1 sola Dose.

Antidoti (2 PO): sono specifici per ciascun veleno o tipo di veleno e possono bloccare gli effetti di quel veleno, ma non fare recuperare punteggi già persi. Streghe ed Erboristi possono vendere i più diffusi per circa 2 PO a Boccetta (1 Dose).

Pozione dell'Assassino (5 PO): nonostante il nome, è una pozione di guarigione alle erbe che fa recuperare 5 punti Resistenza a chi la beve. Ogni Boccetta contiene 1 sola Dose.

Pozione Verde (20 PO): un'intruglio frizzante che permette di recuperare l'intero punteggio corrente di Resistenza e aumentare di 1 quello *Iniziale*, fino al prossimo passaggio di Livello. Bere 2 Dosi nello stesso periodo è velenoso, quindi un Personaggio può avvantaggiarsi di questo effetto solo 1 volta per Livello.

Veleno Verde (12 PO): uccide in pochi istanti chi lo beve. I più sleali degli erboristi e delle streghe spesso confondono e ricattano i loro acquirenti con questi Veleni, che sono molto simili alla Pozione Verde, per poi vederli morire o vender loro un Antidoto.

Saliva di Chimera (3 PO): un nero veleno che uccide dopo qualche ora chi lo beve.

Fiala di Liquido Nero (3 PO): un acido corrosivo che uccide all'istante chi lo beve. Non si tratta di un Veleno e non vi sono Antidoti che possano fermarne gli effetti. I più sleali degli erboristi e delle streghe spesso confondono e ricattano i loro acquirenti con queste Fiale, la Saliva di Chimera e l'Antidoto per quest'ultima.

Pozione Malva (12 PO): una droga molto potente, specie per chi non è addestrato. Chi la beve deve lanciare 1D e muore se e ottiene 1 o 2. In caso contrario perde 1 punto di Intelligenza e Resistenza e ne guadagna 1 in Prontezza e Prodezza. Più dosi non si cumulano tra loro e gli effetti terminano al passaggio di Livello.

Elisir del Caos: una bevanda incolore dall'effetto imprevedibile.
Chi la beve deve lanciare 1D e confrontare il risultato:

1: niente;
2: +1 Prodezza;
3: +1 Protezione grazie a una armatura naturale;
4: Debolezza (ogni Impatto o Danno che subisci da ogni fonte è aumentato di 1);
5: -1 Prontezza;
6: Forza, durante il prossimo Scontro aumenta ogni tuo Impatto di 1.

Questi effetti durano fino al successivo passaggio di Livello.

Pergamene

Leggere 1 Pergamena o un testo analogo durante il Combattimento è un'Azione di Manovra. Non sono necessarie Prove per Lanciare l'Incantesimo memorizzato e chiunque sia in grado di leggere può lanciarla. Personaggi svenuti o incapaci di leggere (per analfabetismo, buio o cecità) non possono leggere una Pergamena. Ogni Pergamena funziona automaticamente e si polverizza appena letta. In genere le Pergamene non sono in commercio ma vengono realizzate dagli Incantatori per sé o come dono.

Pergamena dell'Invisibilità: All'inizio del Round successivo, chi ha letto la Pergamena e i suoi alleati sono invisibili e possono raggiungere l'eventuale punto di fuga o agire da invisibili. L'effetto dura 1 Round.

Pergamena di Medicamento: Fa recuperare a chi la legge 2D punti di Resistenza.

Pergamena di Precognizione: Permette di vedere il passato, una scena lontana nel presente o un probabile futuro. Il Narratore deve decidere quale scena appare agli occhi dell'Incantatore (per esempio un viaggio, uno Scontro, una morte o una discussione) e descriverla con precisione e sincerità, anche se una scena futura potrebbe non avvenire mai. La scena può durare qualche istante come anche diversi giorni a secondo dell'attinenza con le vicende degli Avventurieri e dell'importanza degli eventi.

Pergamena di Trasferimento: Permette di trasferire 1 punto da una all'altra delle proprie Caratteristiche. L'effetto termina al prossimo riposo o al primo passaggio di Livello, a secondo di quale di questi due eventi avviene prima.

Pergamena del Volo: Solleva chi legge e tutti gli alleati in volo per 5 Round, ma durante questa levitazione chi compia una qualsiasi azione di combattimento o venga attaccato o toccato da qualcosa, cade immediatamente.

Pergamena di Distruzione: Un portentoso fulmine bianco discende dal cielo e può essere orientato dal lettore della Pergamena contro 1 bersaglio entro 10 Caselle, infliggendogli 5D di Impatto. È un Incantesimo Distruttivo.

Pergamena della Tremenda Punizione: questa trappola magica genera appena letta un'onda distruttiva tutto attorno a sé. Chi la legge e tutti coloro entro 10 metri devono fare una Prova di Prodezza o perdere 8 punti di Resistenza (la Protezione non conta).

Pergamena del Tempo Passato: Permette di riavvolgere il Tempo di alcuni Round (1D) o di tornare indietro all'inizio di uno Scontro, annullando tutto quello che è avvenuto nei Round precedenti (le Energie Vitali tornano come prima dell'inizio dello scontro, i morti tornano in vita, le cose rotte tornano sane, ecc...). La magia ha effetto in un'area pari a un'ambiente conchiuso (per esempio una stanza) oppure in un raggio di 8 Caselle attorno a chi la legge. Al di fuori di quest'area il tempo continua a scorrere normalmente.

Scheda del Personaggio
Fronte

Nome _____ **Classe** _____

Prodezza ☐
Intelligenza ☐
Prontezza ☐

Punti Impatto _____

Punti Protezione _____

Resistenza ☐

Ritratto

Onoreficenze e Incarichi

Scheda del Personaggio
Retro

Rango _____ **Livello** _____

Equipaggiamento

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Punti Esperienza

Frecce in faretra

Borsa del denaro

Note e Codici

Prossimamente,

nel

Libro del Narratore...

- Bestiario completo di mostri e avversari
- Artefatti e Reliquie, compresa la mitica Blood Sword
- 9 Nuove Classi: il Barbaro, il Warlock, l'Assassino, la Fattucchiera, il Cavaliere, l'Amazzone, l'Arciere, il Ranger delle Tombe e il Furfante
- Nuove opzioni e varianti per le 4 Classi base
- Nuovi Incantesimi e Poteri Mentali
- I Trucchi e le Tattiche da Combattimento
- Veleni, Malattie, Maledizioni, Trappole e Insidie
- Regole per i Tesori e i punti Esperienza
- Il sistema per creare Labirinti e Arene
- Consigli per guidare una sessione
- Una guida per giocare in gruppo a "*I Labirinti di Krarth*"
- Un'avventura tutoriale originale!

e molto altro ancora...